PIRATES
OF THE CARIBBEAN

teljes guide

REPUBLIC
THE REVOLUTION

lexikon

TOMB RAIDER
ANGEL OF DARKNESS

megoldás

AJÁNDÉK JÁTÉK:
Knights and Merchants
STRATÉGIA MAGYARUL

CD GAMES

2003/5 - SZEPTEMBER ▫ 2 CD ▫ ÁRA: 1195 FT

8 SZUPER VÉGIGJÁTSZÁS:

- Pirates of the Caribbean
- Republic the Revolution
- Tomb Raider Angel of Darkness
- Rise of Nations
- The Great Escape
- Star Trek Elite Force 2
- Runaway - A Road Adventure
- Neverwinter Nights: SoU

BEMUTATÓK:

- Railroad Tycoon 3
- Doom 3

Sea Dogs II
PIRATES of the CARIBBEAN

TELJES JÁTÉKOK:

Knights and Merchants
X-Ops ▫ Booty ▫ Pakoon
Space Quest - Replicated
Pacman Deluxe ▫ PromZone
Peter Morphose

DEMO, VIDEO:

Alien Shooter ▫ Clash
Freedom Fighters ▫ Sims 2
Conan ▫ Trinity ▫ XIII
Wildsnake Pinball Soccer

EXTRA AJÁNLATUNK:

Quake - BattleMech
Everest Dictionary
UT2003 - Conquest
Quest Creator
OFP - Legowarz

THE WORLD SOROZAT

A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ, MÉGHOZZÁ HATALMAS MENNYISÉGBEN!

MÁR MEGRENDELHETŐ:
THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WOLFENSTEIN WORLD
JÁTÉKKÉSZÍTÉS - WARCRAFT III - JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK
UNREAL WORLD [2 CD] - HALF-LIFE WORLD [2 CD] - C&C: GENERALS WORLD

ELŐKÉSZÜLETBEN
QUAKE 3 WORLD [2 CD]

CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@freemail.hu - RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

Régebbi számaink akciós áron:

2000/1-6	300 Ft/db	2001/1-6	500 Ft/db
2002/1-6	700 Ft/db	2003/1-4	1000 Ft/db
2003/5	1100 Ft/db		

MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 vagy cdgames@freemail.hu
Csekk használata esetén, a közlemény rovatba kérjük feltüntetni
a megrendelt lapok megnevezését!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

Akciós áraink utánvétel esetén a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RETRO géptulajdonosok figyelem!

A PC.GAMES szerkesztősége keres nem használt, kallódó 8 bites és 16 bites régi számítógépeket. Érdekel minket minden Commodore, Atari, Sinclair, Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látnánk alakuló gyűjteményünkben. Ha meg szeretnéd menteni ezeket a gépeket, perifériákat, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!

Ugyanide írhatsz, ha régi konzol gépedet, vagy eredeti konzolos játékaidat meguntad, mert ilyeneket is keresünk!

Sziasztok!

A nyári szezon végeztével hihetetlen mennyiségű játék érkezett, így elég nehéz volt kiválogatni azokat a programokat, amik belekerülhetnek a lapba. Persze azért megoldottuk a dolgot, nem kell félteni bennünket :). A válogatás eredménye itt sorakozik jobb oldalon, méghozzá igen impresszív formában.

Az utóbbi időszak talán legnagyobb meglepetése volt a Pirates of the Caribbean, ilyen pofás darabbal nagyon rég találkoztunk a piacon. Hasonlóképpen meglepően jól sikerült a Runaway is, hogy Lara újabb kalandjairól már ne is beszéljünk. Az utolsó pillanatban sikerült bepréselnünk a Republic végigjátszást, nagyon nagy hajtás volt, azonban a műfajt teremtő játék leírását mindenképpen szerettük volna leközölni, hiszen az elkövetkező időszakban sokan fogtok nyomulni ezzel a játékkal. Persze hatalmas gépigénye van a kicsikének, de reméljük ez nem fog eltántorítani benneteket a játéktól.

Mostani teljes játékunk egyedülálló a maga nemében, hiszen a Knight and Merchant: The Shattered Kingdom annak idején hatalmas durranás volt, egész nagy rajongótábort gyűjtött magának.

A második CD tartalmát igyekeztük az eddig megismert igényeitekhez alakítani, ennek következtében került fel sok jó demo és kiegészítés az elmúlt időszak nem gyenge terméséből. Sajnos a demok egyre nagyobb mérete kicsit problémássá teszi a leközlésüket. Gondolkodni fogunk a megoldáson, mert ha így marad minden, akkor 2-3 demoval tele lehet rakni a teljes CD-t. No de félre a kesergéssel, vessétek bele magatokat a lap böngészésébe, garantáljuk, hogy nem fogtok csalódni a mostani kínálatban. Találkozunk 2 hónap múlva, méghozzá igen nagy nevekkel, hiszen indul az év végi nagy zsibvásár.

TARTALOM

Bemutatók

4 Doom 3

50 Railroad Tycoon 3

Végigjátszások, Guide-ok

6 Pirates of the Caribbean

12 Rise of Nations

16 Runaway: A Road Adventure

24 Tomb Raider Angel of Darkness

34 Great Escape

38 Star Trek: Elite Force 2

44 Republic the Revulution

A további leírásokat és kiegészítéseket a 2. CD-n találhatjátok meg.

A CD GAMES következő száma 2003 novemberének elején jelenik meg, teljes játékunk pedig a Jagged Alliance 2 nevű real-time stratégiai játék lesz, mely megjelenésekor egy halom elismerést gyűjtött be a szaksajtótól.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913
e-mail: cdgames@freemail.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12. I.em/204
Tel./Fax: 239-7913

Félfogadási idő:
Hétfő, Szerda, Péntek: 14-17h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Kossuth Nyomda

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon: Pirates of the Caribbean

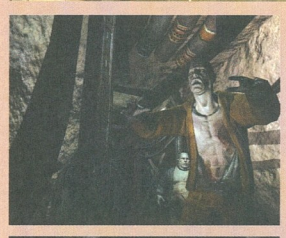
DOOM 3

Miután pszichológusok hada vérzett el a múlt évtizedben azon ötölve, hogy a Doom megjelenésével az ifjúság kellően informatizált része vajh végleg elveszett-e, Carmack garázsában egyre sokasodtak a Ferrarik, az id pedig elkönyvelhetett 108 millió dollárt. Az FPS revolúciója utat tört magának, igény van az emberközeli perspektivába helyezett virtuális öldöklésekre, és nem pusztán a sztori-orientáltabb, gondolkodást is megkövetelő darabokra, de olyanokra is, ahol hullahegyben érlelődik a végeredmény. Így a "Deatmatch" teremtőjének, nem szakadhat magva mindaddig, míg a piac diktál, „Show must go on...", mint tudjuk, tehát a világ kereke újra lefordul az alvilágba, és ha az isten is úgy akarja (bár ehhez nem sok köze van ;-)), jövő márciusban már Doom3 muzsikál a gépeinken. Sőt talán film is lesz minden idők leghíresebb mészárlásáról, igaz szigorúan kecsöp-mentes, bársonyos tálalásban, hogy a zsenge lelkek - a legkönnyebben megcélozható tini-korosztály - is beférjenek a moziba...

Két olyan alapművet is megemlíthetnék a mozik világából, amelyek magányos, késő esti fogyasztásához minimális kellék a fotel mellé készített kisbalta, ilyen a Halálhajó (Event Horizon), amely a képzeletre apellál, vagy a nyers, képi hatásaival sokkoló Hellraiser sorozat, egy dolog azonban közös mindkét esetben: a pokol illetve a kvintesszenciális gonosz tornácáig merészkedtek el az alkotók. S hogy mi köze ennek a Doomhoz? Nos elmúltak azok az idők, amikor pár kampóra akasztott tetemtől, illetve néhány pixelnyi húscafattól már besokkolt a becses felhasználó, az irdatlan mennyiségben puskacső elé taszigált monszták divatja is lejárt (Serious Sam kivétel, s mint ilyen erősíti a szabályt), tehát a Doom3-nak történet kell, és ez lesz a szükséges plusz a rettegéshez...
A forgatókönyv szerint 2145-ben járunk, méghozzá a Marson, ahol a/z/ Union Aerospace Corporation lelkes dolgozói dimenzió-kaput nyitnak a "pokolba", utóbbi valljuk meg nem egy életigenlő cselekedet a részükről, viszont szaftos jelenetekhez juttat minket, tehát bánja a fene. Egyébként nagyon hasonlít a felállás a Half-Life-hoz, itt is az invázió előtti pillanatokban a békés bázis padlóit koptatjuk, amíg a vészjelzők be nem indulnak, akkor aztán elkezdenek átváltozni az emberek, a túlélőkből pedig megalakul a semleges karakterek csoportja (NPC-k), néhányan segítenek, mások elvárják, hogy szottyadt hátsójukat mi helyezzük biztonságba, megint mások, pedig keresztbetesznek, de alapvetően egy horror-style túlélő-játék vár ránk, ahol Matt Costello forgatókönyvíró, úgy csűri-csavarja az eseményeket, hogy a miértekre is bőszen keressük a választ.

Ebben a gamma-gyilkos környezetben a falakon kusza, sötét árnyékok bontakoznak ki, katonák, tudósok, dolgozók lenyomatai, kiket utolért a gonosz keze, s most szánalmas zombivá aszalódott kreatúrákként, az élet és halál mezsgyéjén ingadozva a túlélőkre vadásznak. A gondolkodó lényből, amivé Isten emelte az embert, csupán a rothadó hús maradt, ösztönlényként követik a prédát, nincs az az érv, amely eltántoríthatna egyet is a céljától, kivéve talán a 9mm-es fajtát... Azt hinnéd minden borzalomnak gátat vetnek a kiontott vértől és a vészvilágítástól vörös falak, de egy hatalmas szörny szakítja át az átjárót, könnyedén lerázva magáról a mázsás csövek és a ráomlott acél béklyóját, tűéles fogai kivillannak a nyálkás felszín alól, máris a húsodba marnának, a látvány letaglóz, innen nincs tovább. Ám akkor még nem tapasztaltad a démonok hordáját, hisz Kevin Cloud az id "monszterszakértője" a legszörnyűbb rémálmaid kelti életre. S, hogy a rettegést még nagyobb piedesztálra emeljék, a pályákon nem özönvízként zúdulnak át az ellenségek, hanem lesben állva, többnyire kis mennyiségben vetik rá magukat a főhősre. Fred Nillson, a Shrek animátora, jelenleg dolgos mindennapjait annak szenteli, hogy mozgásba hozza ezt a világot, mármint minden lény, amely a véredből lakomázna, képes legyen úgy mozogni miként az elvárható egy csúf, életöröm-romboló masszától. A szellőzőkben kaparászó szörnyek, a sötét sarkokból

rád vetődő undormány nyálas lihegése, fojtó mohósága Dolby Digital-ban ölel majd körül, bár pillanatnyi megtorpanást jelenthet, hogy Trent Reznor (Nine Inch Nails) távozott a csapatból, de ha igazak a pletykák a helyére egy hasonló kvalitású mesterember, Chris Vrenna érkezett. A hatcsatornás élvezet hardveres úton csak X-Boxba lesz leképezve, PC-n marad a szoftveres, és egy furcsa apróság a "fülészet" végére, miszerint a főhős végig kuksolni fog, nehogy már idegenül csengő hangja miatt, kiessünk egy pillanatra is a megahentes szerepéből.



"A látvány mindenek felett!" Gyakorlatilag ez a Doom3 legfontosabb mottója, amióta 2000 június elején Carmack ominózus kijelentésében szárnyra kapott a folytatás. Tudjuk, hogy új motor készül (OpenGL 2.0 támogatással), húzóerőként ott a sokat emlegetett bump-mapping az objekteken, és a pazar fény-árnyék viszonyok megteremtése. A tavaly kiszivárgott alfa-demo, bár kezdetleges optimalizálása miatt talán csak a Nasa gépein futott 25 fps-sel, azért elképesztette a kéretlen letöltögetőket (legfőképp az ATI-t vádolják a kiszivárogtatással, de persze mindenki tagad ;-)). A ventillátoron átszűrődő fény real-timeban hagy a padlón nyomot, a közeledő szörnyek árnyékát a megvilágítástól függően akár előbb is meglátjuk, mint magát a szörnyet, a fényforrás elmozdulása pedig, a példa kedvéért a lámpába fejelő szörnyellán - a finom kéve himbálódzó árnyjátékát mutatja be. A karakterek arcának rángatódzása, szem és száj kifinomult mozgása szintén animációba lett már téve, dokumentált tény, mint ahogy a zombihusikát majszoló bestián ráncolódó bőr. A szemszájnak ingere után jöjjön a fizika, amelyen egy újabb nagyágyú, Jan Paul van Waveren (Q3-ban bot-készítő) dolgozik, az ütközésvizsgálat szerinte a létező legprecízebb, akár a gellert kapó golyókat is szimulálni lehet, a dobozok, tárgyak, pedig egymással összefüggő, kölcsönhatásban lévő rendszert mintáznak.

A Q3 átlagosan megjelenített 100000 poligonjával szemben itt 150000 lesz, ezt nem nehéz túlszárnyalni, hisz sok alkotás képes már most is 200k-nyi mennyiséget kipréselni, de egészében a valós idejű számolgatással működő fények, árnyékok tökéletes metálos, sci-fis hangulatát szerintem kevesen tudják úgy visszaadni, mint Carmack finomsága.
A pénztárcánkat leginkább érintő kérdésben, a gépigényben még nem születtek "konkrét" vádak, de a vertex és pixel-shaderezés miatt (már, ha hajat, szőrt, rebbenő ruházatot, és komolyabb árnyékolást szeretnék) a GeForce3 minimumkonfig. Továbbá a fényforrások száma noha drasztikusan kicsi, hisz alapvetően horror-hangulat uralkodik, ám ezek is rendesen zabálják a processzoridőt, és hogy tetézzem a problémákat, szóval a high részletesség felé vezető ösvényen a textúráknak 64MB memória, akárcsak a GeF4Ti is kevés lesz... A malacperselyek kifosztása, persze csak azért hogy láthassuk, amint egy "imp" a szobába teleportál, eközben a rázkódástól a lámpa fénycsóvája az össze-vissza remegő tárgyakra esik, vagy hogy a kommandós bélrendszerének legapróbb részletein is elmerengjünk a fürdő csempéinek visszatükröződésében, nos, nem tudom megéri-e, de én meglépem ;-).

Fegyverekről sokat nem hallani, természetesen lesz pisztoly, sörétes, golyószóró, plazma, rakétavető (részecske-rendszer finomsága, hogy a füstön átlőtt rakéta "megtöcsköli" a bodrokat – áramlást képez, mint a valóságban), talán railgun, de láncfűrész biztosan (hmm, a nosztalgia édes suhogása). Másodlagos funkció egy vérprofi előadásba nem kell, így kimarad, de bőven kárpótol majd az élmény, hogy a poligon-alapú találat-mintavételezés olyan kurizóriumokat tartogat, miszerint a lábon lőtt páncélosfejű lovag legurul a lépcsőn, a vállába pumpált ólomtól a teste a megfelelő helyeken facsarodik ki, és mondjuk hálát még egyszer a fizikának, ugyanis az egymásra hentelt hullák is izgalmas kupacba realizálódnak (nem egymásba lógó, hanem egymáson tornyosuló testek).

A Doom3 kifejezetten szingli játék lesz, ha végre kegyeskedik megjelenni (néhányan a Microsoft befolyásától féltik az id-t, hisz Redmontnak az az érdeke, hogy az X-Box verzió és a PC-s egyszerre landoljon a piacon), bár a Deatmatch-t a "hagyomány" miatt lehetetlen kihagyni, így a hálózati kód egyszerű peer-to-peer, négy játékost támogató rendszerben készül. Carmackot reméljük nem köti le túlságosan, hogy embert jutasson az űrbe, időközben ugyanis beszállt az olcsó, magánkézben kifejlesztett hordozó-rakéta bizniszbe, mindenesetre kívánom, hogy előbb jussunk a Marsra a Doommal, mint C. rakétájával orbitális pályára...

PIRATES OF THE CARIBBEAN

Nathaniel Hawk nagyreményű hajóskapitány volt, az angol zászló alatt hajózva próbált érvényesülni, ami nem bizonyult egyszerű feladatnak. Nehéz idők jártak akkoriban, a franciák sorban elfoglalták az angol területeket, ráadásul kalózok garmadája járta folyamatosan a tengert, könnyű prédára lesve. Sok tisztességes hajós csatlakozott ehhez a rémes brigádhoz, hiszen így lehetett legkönnyebben busás vagyont összeharácsolni. Nathaniel élete hamarosan fordulóponthoz érkezett. Döntenie kellett, hogy megpróbál az egyenes úton – esetleg kisebb kerülőkkel – boldogulni, vagy enged a csábításnak, mint már oly sokan előtte. Nathaniel jó pár álmatlan éjszaka után döntött végül, és megtette az első lépéseket...

Manapság kevés jó kalandjáték készül, a fejlesztők inkább a divatosabb kategóriák felé kacsingatnak. Az orosz illetőségű Akella szerencsére a nehezebb utat választotta, de sajnos a gonosz erő csábításának végül nem tudtak ellenállni. Amikor a Disney a készülő filmjük kapcsán egy busás összeget tartalmazó diplomatáskával meglátogatta őket, a játékukat átkeresztelték, és ígéretet tettek, hogy az eredetileg tervezett időpont előtt elkészítik. Így az azonos nevű filmmel egy időben piacra lehetett dobni, ezzel is erősítve a marketing-gépezet működését. Ezzel nem is lenne semmi probléma, csak sajnos a programban jó néhány bug maradt az előrehozott időpont miatt. Ennek ellenére csak szuperlatívuszokban tudok nyilatkozni a Pirates of the Caribbean-ról, az óvatlan játékost másodpercek alatt magába szippantja, és nem hagyja menekülni jó ideig.

Ennek az egyik oka talán az, hogy a játékmenet nem lineáris, és többféle pályát be lehet futni. Csak a játékoson múlik, hogy a rendkívül szerteágazó történetet játssza végig, vagy kalózként a tengerek rémévé válik. De ha ennyi választási lehetőség nem lenne elég, akár békés kereskedőként is tengethetjük életünket, amely ugyan kisebb haszonnal jár, de legalább nem tapad vér a kezünkhöz. A játékos minősítése a viselkedése, cselekedetei alapján változik a játék során, a szimplán hangzó svindlertől eljuthatunk a vérszomjas kalóz titulusig is. A program rendkívüli megvalósítása miatt nehéz – ha nem lehetetlen – minden részletre kiterjedő teljes körű végigjátszást írni. Segítségként bemutatom a fő- és mellékküldetéseket, és adok néhány tippet azoknak, akik főleg kereskedni szeretnének. Kezdjük a fő küldetésekkel.

Első küldetés – Megérkezés Oxbaybe

A történet kezdetén egy Victory nevű hajón érkezünk Oxbaybe. A hajók nevei – akárcsak a főhősé – szabadon megváltoztatható. Nathaniel a kabinjában ébred, a legénység egyik tagja tájékoztatja az eseményekről, illetve a tennivalókról. Kiderül, hogy a Victory az éjjel erős viharba került, jelentős károk keletkeztek a hajóban, illetve néhányan a legénység közül elhaláloztak. Ha szükségét érezzük, végig futhatunk egy rövid oktatáson, ahol elsajátíthatjuk a tárgyak használatát, illetve a karddal történő harcot. A kezdő játékosoknak mindenképpen ajánlom, hogy essenek túl ezen a procedúrán. Ha minden jól ment, akkor a partra lépésünkkor fel leszünk szerelkezve egy karddal, egy pisztollyal, illetve egy törött látcsővel. Miután kiléptünk a partra, első lépésként vásárolnunk kell egy új távcsövet. A régit itt nem tudjuk eladni, de ha éppen bárhol betévedünk egy üzletbe, érdemes megpróbálni. Nem kapunk érte túl sok pénzt, de legalább nem foglalja tovább a helyet. A városba belépve menjünk a boltba, ahol adjuk el a rakományunkat, hogy a kezdéshez elegendő pénzhez jussunk. Elmehetünk az uzsoráshoz is, akitől kölcsönözhetünk némi pénzt, de nagyon fontos, hogy amint lehetséges, a kölcsönt visszaadjuk. A fogadóban beszélnünk kell a csapossal, aki segít embereket szerezni a legénység kipótlásához. Végül a hajójavító műhelyt kell meglátogatni, ahol a sérülés mértékétől függő pénzmennyiség fejében megjavíttathatjuk hajónkat. Ha vásárolunk egy erősebb kardot, akkor a javítóműhelytől nem messze találunk egy kazamatát, ahol rengeteg csontváz várja, hogy megvívhasson velünk. A játék elején még nem érdemes lemenni, de miután a karakterünk képességei fejlődnek, illetve tanultunk újakat, mindenképpen jöjjünk ide vissza. Az emberünk ellát jó tanácsokkal, s ha rögtön kereskednénk, akkor érdemes megfogadni. Ha szeretnénk minél hamarabb felgombolyítani a történetet, menjünk a kikötőbe, és hajózzunk ki. Egy rövid átvezető videóból megtudjuk, hogy miután elhagytuk a szigetet, a franciák megtámadták, és hatalmukba kerítették.

Második küldetés – Tájékoztassuk Redmond kormányzóját

Hajózzunk Redmondba, a legközelebbi angol szigetre. A kalózokat érdemes eleinte elkerülni, míg nem sikerül egy nagyobb – és több ágyúval felszerelt – hajót találni. A kikötőbe érve rögtön szerezhetünk egy tisztet is. Rhys Bloomot a város kapujától nem messze találjuk. Miután beszéltünk vele, menjünk el a kikötőmesterhez, akinek a háza a városkaputól nem messze áll. Ő elmondja, hogy Rhys egy hajón dolgozott, de egy kocsmai verekedés miatt kidobták. Megkér, hogy vigyázzunk rá, akkor megengedi, hogy Rhys a hajónkon dolgozhasson. Menjünk vissza Rhyshoz, és mondjuk el neki, hogy mindent elintéztünk, most már semmi akadálya, hogy a hajónkon teljesítsen szolgálatot. 500 aranyat kérne a szolgálataiért, ami jóval kevesebb, mint amennyit egy tiszt kérne. Egyelőre kevés tapasztalattal rendelkezik, de ha mindenhova magunkkal visszük, hamar megbízható ember válik belőle.

Keressük meg a kormányzó házát. Ha este érkeztünk volna, akkor az örök elzavarnak. Aludjunk a fogadóban, és menjünk vissza reggel. Ha nappal érkezünk, akkor némi kérdezősködés után beengednek. Meséljünk a kormányzónak a francia inváziókról. Egyből lecsap a hajónkra, megbíz minket egy feladattal. Be kell jutnunk valahogy Oxbaybe, hogy minél több információhoz jussunk a franciákról. Megígéri, hogy busásan megjutalmaz a segítségünkért.

Fejlesztő: Akella
Kiadó: Bethesda Softworks

Megjelenés: 2003-Augusztus-15

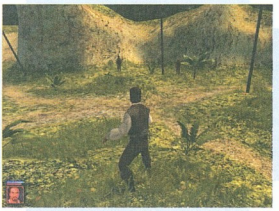
Kategória: Stratégia

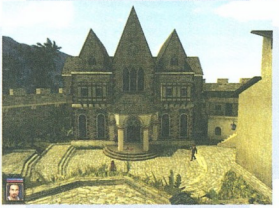
Honlap: http://pirates.bethsoft.com/

Nem mehetünk Oxbaybe a megszokott módon, csakis hátsó kerülőutakon keresztül. A legegyszerűbb, ha leparkoljuk a hajót a Green Rock öbölnél vagy a Far Beachnél, és utána a dzsungelen keresztül – a táblákat követve – elsétálunk Oxbayig. A rablókat érdemes elejinte elkerülni, egyrészt a játék kezdetén még erős ellenfélnek számítanak, másrészt szeretnek egyszerre többen támadni. Amikor Oxbay kapujához érünk, mindenképpen meg kell küzdeni az őrökkel. Az egyiket lőjük le a pisztollyal, amikor közelebb ér, a másikat pedig rögtön terítsük le egy-két jól irányzott kardcsapással. A városban menjünk a fogadóba. A csapos elmondja, hogy már elege van a franciákból, és általánosságban ez a vélekedés az egész városban. Ad egy jó ötletet: az egyik asztalnál egy francia tiszt ül, akiből információkat lehetne kiszedni. Megállapodunk a csapossal, hogy ital-utánpótlás biztosításával segít nekünk. Menjünk az asztalához, és ajánljuk fel szolgálatainkat. Itassuk le, ezután menjünk ki

vele a városon kívülre. Mivel teljesen részeg, nem mer ellenállni, mindent elmond, amit csak tud. Miután mindent megtudtunk, elengedhetjük, de akár meg is ölhetjük. Ha megöljük, akkor végeznünk kell a ránk törő őrökkel is. Egy levél boldog birtokosaivá válunk. A levélből megtudjuk, hogy egy hajó rengeteg lőszert és robbanószert hoz Oxbaybe utánpótlás gyanánt. A hajó Falaise de Fleur szigeténél horgonyoz éppen. Rögtön jelenthetjük a megszerzett információt a kormányzónak, vagy elmehetünk Falaise de Fleur szigetéhez, hogy minél gyorsabban a végére járjunk a dolognak.

A kikötőben egy matróz felajánlja, hogy egy aranyért megmutatja a várost. Miután odaadjuk, kérdezzük ki, mit tud a kikötőben veszteglő francia hajóról. Kiderül, a franciák felbéreltek egy kapitányt, hogy kísérje el őket hajójával Oxbaybe. A matróz azt is elmondja, hogy a szóban forgó kapitány éppen a fogadóban múlatja az időt. A fogadós elmondja, hogy a kapitány fenn van a szobájában. Két lehetőségünk van: megölhetjük vagy lefizethetjük. Én a másodikat választottam, nem akartam, hogy ártatlan ember vére tapadjon a kezemhez. Ráadásul nem voltam benne biztos, hogy sikerülne





egyáltalán. A kapitány ezután átad egy dokumentumot, amit meg kell mutatnunk a kikötőmesternek. Miután megmutattuk, engedélyt kapunk tőle a kihajózásra. A házból kilépve találkozunk a hajó kapitányával, aki már készen áll az indulásra. Bármelyik szigetre elcsalhatjuk, csak ne Oxbaybe vigyük. Én Redmondba mentem vele, ahol kellemes kis tengeri csatába bonyolódtunk. Érdemes minél hamarabb megcsáklyázni a hajót, a fedélzetre lépve könnyebb megölni az ellenfelet, mint egy ágyúcsatában. Ezután látogassuk meg a kormányzót.

Harmadik küldetés – El kell kísérjünk egy hajót Oxbaybe

A kormányzó tájékoztat minket, hogy egy informátor remek rejtekhelyet talált Green Rock öböl környékén Oxbay szigetén. Az a terv, hogy ott el kell bújtatni a katonákat, hogy mikor a hajóhad megtámadja Oxbayt a tenger felől, akkor a katonák meglepetés gyanánt indítsanak szárazföldi támadást is.

A kikötőben találkozunk a hajóskapitánnyal, akinek a hajóját kell elkísérnünk a küldetés során. Hajózzunk el az Oxbay szigetén található Greenford kikötőjébe. A kikötőben szembe jön egy férfi, akiről kiderül, hogy egy informátor. Azt a tippet adja, jobban járnánk, ha éjszaka hajóznánk a Green Rock öbölbe.
A kapitány egyetért vele, elmegyünk a fogadóba inni pár pohárkával, csak hogy gyorsabban teljen az idő. Amint leszáll az éj, el kell hajózunk az öbölbe. A partra lépve találkozunk az informátorral, aki bepánikolt, hisz franciák jönnek, hogy megmutassák nekünk, hogy ki itt az úr. Pár kardcsapással kedvüket szegjük, majd megvárjuk, amíg az informátor elkíséri a katonákat a barlangba. Köszönjünk el a kapitánytól, majd irány a tenger.

Közelítsük meg Oxbayt a szokásos útvonalon, a dzsungelen át. A fogadó már vár egy Tobias nevű ügynökkel. Az emeleten találjuk meg, bort kortyolgat. Egy francia tisztre vár, aki rengeteg aranyat vesztett szerencsejátékon, és nem tudja kifizetni az adósságát. Tobias meggyőzte, adja át a hajóját az angoloknak, akkor ő kifizeti az adósságot. Megegyeztek, és a fogadóban beszéltek meg találkozót. A várakozás nem telik esemény nélkül, francia katonák lepik el a fogadót, akiket a lépcső tetején állva egyenként tanítsunk móresre. Mivel a katonák nem akarnak fogyni, Tobias azt javasolja, keressünk menedéket a hajójavító műhelyben. A fogadóból kilépve Tobias elszalad, de nekünk meg kell küzdenünk még jó pár katonával. Miután egy szusszanásnyi szünethez jutunk, fussunk a műhelybe.

A tulaj elbújtat minket, és miután a katonák elmennek, megkér, hogy vigyünk el egy kis ládát a redmondi fogadósnak. Vegyük át a ládát. Megérkezik Tobias, aki elmondja, hogy a francia tiszt már biztosan ott vár a fogadónál.

A FŐHŐS IRÁNYÍTÁSA

Az F1 lenyomásával léphetünk be a főmenübe, itt tudunk menteni, illetve állást betölteni. Az F2 lenyomásával a játék menüjében találjuk magunkat. Itt találunk információt a tárgyainkról, a karakterünkről, az utasainkról, a kapcsolatainkról, és itt olvashatjuk a küldetéseinkkel kapcsolatos bejegyzéseket, melyek folyamatosan frissülnek, amint kaptunk egy küldetést, vagy bármilyen fontos lépést tettünk. A hősünket az egérrel irányíthatjuk, az előrehaladáshoz a bal gombot kell nyomnunk, a hátralépéshez a jobb gombot. A SHIFT-et lenyomva a hősünk futni kezd, ez nagyon hasznos funkció lesz a játék során. Itt bizony nem szégyen a futás. A jobb kezünkben található fegyvert (kard) az E gombbal vehetjük elő, a bal kezünkben található fegyvert (pisztoly) a Q gomb lenyomásával használhatjuk.

Amikor olyan helyen állunk, ahol valamilyen cselekvést hajthatunk végre (a bal felső sarokban ilyenkor egy ikon jelenik meg), akkor a SPACE gombot kell megnyomnunk. Az Enter gombot megnyomva a bal alsó sarokban egy menü nyílik, ahol a nálunk lévő tárgyakat – például gyógyító ital –, a speciális képességeinket vagy a városban tartózkodva egy nagyon hasznos funkciót, a 'Fast Travel'-t, azaz a gyors utazást használhatjuk. Nem kell mindig elsétálnunk a fogadóba vagy a városházára, a gyors utazást használva rögtön odaugorhatunk a kívánt helyre.
A TAB billentyűvel válthatunk első és harmadik személyű nézet között.

A HAJÓ IRÁNYÍTÁSA

A tengeren a hajónkat a szokásos W-S-A-D gombokkal irányíthatjuk, az egérrel a nézetet tudjuk változtatni. Az ENTER gombot megnyomva itt is egy menü nyílik meg, ahol a harchoz szükséges eszközöket kezelhetjük, egy szigethez érve 'Fast Travel' módjára eljuthatunk a fontosabb helyszínekre, illetve térkép módba válthatunk. Ha szigetek közt utazunk, akkor ide kell lépnünk. Így tudunk a leggyorsabban eljutni egyik szigetről a másikra. Arra ügyeljünk, hogy ilyenkor az idő gyorsabban telik, így elég sűrűn ki kell osztani a legénység havi apanázsát. Ha csatába bonyolódunk, akkor a SPACE gombot megnyomva tudjuk az ágyúinkat elsütni. A hajó négy részre van felosztva, attól függően, hogy az ellenség hol tartózkodik, a négy zóna egyikéből lövünk rá. Kis időt igényel az újratöltés, de egy másik zónából eközben is tudunk lőni. Az ágyúk készenléti állapotát a jobb felső sarokban található ábrán követhetjük nyomon.

A francia gyanakodni fog először, de elmondjuk neki, hogy mi csak azért jöttünk, hogy elkísérjük Tobiashoz. Tobias a fogadó mellett vár minket. Amint együtt a banda, irány a kikötő. A kapunál az őr először kérdezősködik, de aztán elenged minket. A hajóhoz érve várunk, amíg a többiek a hajóhoz csónakáznak, de nem lesz egyszerű, mert rengeteg francia katona tünik fel, s nem baráttkozni jönnek. Mire egyet-kettőt megölünk, már mi is el tudunk tünni.

Az öböl jobb oldalán néhány francia hajó áll, amint elindulunk, mind ágyúlövésekkel búcsúztat minket. Nem érdemes harcba bocsátkozni, inkább az öböl bal szélén hajózva tűnjünk el minél gyorsabban. Irány Redmond. Értesítsük a kormányzót a történtekről, akitől szép jutalmat kapunk. További feladatot ad nekünk, miszerint vegyünk részt hajónkkal Oxbay ostromában. Először azonban a fogadóba küld, pihenjünk, amíg meg nem szervez mindent.

Negyedik küldetés – Irány a fogadó
A fogadónál már várni fog két kellemetlen külsejű egyén. A ládát akarják, és nincsen más lehetőségünk, mindenképpen oda kell adnunk. Akármilyen jól is harcolunk, lehetetlen ezt a két fickót megölni, vagy akár egy icipici sebet ejteni rajtuk. Megpróbálkoztam egy távoli lövéssel, amikor is az összes közelben tartózkodó őr a ficokóra támadt. Körülbelül tízen lehettek, de semmi esélyük sem volt. Tehát a ládát szépen átadjuk nekik. A fogadóban régi ismerősökkel találkozunk, név szerint Danielle-lel és Ralph-fal. Danielle egy igen szemrevaló hölgy, elegyedjünk beszédbe vele. Rövid beszélgetés után katonák jelennek meg, akik le akarnak tartóztatni. Összecsapnak Ralph-fal és Danielle-lel – ha éppen úgy adja kedvünk, mi is csatlakozzunk, de a történetet tekintve lényegtelen. Ralph meghal, Danielle mérges lesz, jól megmondja a magáét, utána eltünik. Miután elment, katonák jönnek, akiknek megadjuk magunkat.

Ötödik küldetés – Szökés a börtönből
A börtönben találjuk magunkat, minden tárgyunkat és fegyverünket elvették. Beszéljünk a börtönőrrel, aki elég zord fickó. Két lehetőségünk van: rábeszélhetjük, hogy csatlakozzon tisztként a csapatunkhoz, és akkor elenged minket. Kifelé menet találkozunk a kormányzóval. Ha nem beszéljük rá, akkor csak várnunk kell, míg megérkezik a kormányzó. A végeredmény ugyanaz, a kormányzó elnézést kér a kellemetlenségekért. Az őrt meg akarja büntetni – ha felvettük tisztnek –, de megbeszélhetjük a kormányzóval, mindenki érdeke, hogy jó csapat legyen a hajón. A legfontosabb hír, miközben a sitten csücsültünk, Anglia visszafoglalta Oxbayt, így megúsztuk a háborút egy ágyúlövés nélkül.

Hatodik küldetés – Meg kell találnunk az áruló Raoul Rehims kapitányt
A kormányzó elmeséli, kiderült, hogy egy bizonyos Raoul Rehims kapitány segítette a franciákat Oxbay elfoglalásánál. Az utolsó hírek szerint a kalózok rejtekhelyén tanyázik. Hajózzunk el Quebradas Costillas szigetére, ugyanis itt találjuk ezt a rettegett rejtekhelyet. Mikor először látogatunk ide, rögtön egy párbaj kellős közepébe cseppenünk. Két lehetőségünk van: megmentjük a megtámadott hajóst, és akkor egy navigátor gazdagítja a csapatunkat. Ha nem mentjük meg, akkor a kapitány csatlakozik hozzánk. Megtudjuk, hogy a fogadósnő Rehims jó barátja, látogassuk meg. Ha sikerül meggyőzni, hogy beszéljen, annyit elárul, hogy Rehims Isla Mulle felé vette az irányt, miután valaki meglőtte. Megtudunk néhány információt a csempészek vezetőjéről is.

Hajózzunk Isla Muelle szigetéhez, menjünk a fogadóba. A fogadós nem örül nekünk túlzottan, sőt el is zavar minket, amikor kérdezősködni kezdünk. Amikor kilépünk az ajtón, megismerkedünk egy csempésszel, aki elvezet a csempészek főnökéhez. Itt nem jutunk sokkal előbbre, azt az információt kapjuk, hogy Rehims elhajózott, de nem hagyta meg, hogy hova megy, csak annyit mondott, valamit meg kell találjon. Mivel tudjuk, hogy a csempészek búvóhelyén van Rheims háza, oda akarunk menni, de a főnök óva int minket. Menjünk a fogadóba, és várjuk meg az estét. A házat két fickó őrzi, de jobbról megkerülve simán bejutunk. Odabenn senki sincsen, de az őrök bejönnek, egy kis testmozgás következik. Mivel a keresés sikertelen volt, visszamehetünk jelezni a kormányzónak a kudarcot, vagy utánajárhatunk, miért akartak megölni minket a ládika miatt. Ezt tettem, hogy legyen időm összeszedni a bátorságot a kormányzóval történő beszélgetéshez.

Hetedik küldetés – Fekete gyöngy
A ládát ugye odaadtuk a gengszteroknek, most menjünk vissza Oxbaybe, hogy tájékoztassuk a hajójavítót. Most már nem kell tartanunk attól, hogy a kikötőben hajók támadnak ránk, hiszen a szigetet visszafoglaltuk a franciáktól.

A hajójavító megesküszik, hogy nem akart minket törbe csalni. Valójában a redmondi fogadóst akarta elintézni, aki az ellensége. A ládában érmék vannak, és a kalózok kísértetek módjára követték, amíg meg nem tudták szerezni. Mindent megtettek volna, hogy megkapják, tehát megölték volna ellenségét, a fogadóst. Azt mondja, ha többet meg akarunk tudni az érmékről, menjünk Falaise de Fleurbe. Amikor odahajózunk, egy szellemhajó jelenik meg, a Black Pearl. Semmiképpen ne próbáljuk megtámadni, biztos, hogy elsüllyeszti a hajónkat. Amíg nem támadunk, ők sem támadnak majd. Hajózzunk a kikötőbe, és ott menjünk be a városba, és egyenesen előre. Bal oldalon két ház van, jobbra kapu a dzsungel felé. A két ház közül a másodikba kell bemenni, ahol egy ücsörgő embert találunk. Ő mesél a szellemhajóról, és az elátkozott kalózokról. Nyilvánvalóvá válik, hogy lehetetlen a hajót elpusztítani. Amikor kilépünk a házból, a fickó utánunk jön, el kell menni vele iszogatni a fogadóba. Amikor már meghittebbé válik a hangulat, elárulja, hogy mégis van egy mód a Black Pearl elpusztítására. Egy ősi inka kincset kell megszerezni, és ha az a tulajdonunkban van, eséllyel támadhatjuk meg a szellemhajót.

Nyolcadik küldetés – Egy levél kézbesítése a kalóznak
Menjünk el Redmondba, és tájékoztassuk a kormányzót. Nagyon mérges lesz, mert nem sikerült teljesíteni a küldetést, de morogva bár, odaadja a jutalmat fáradozásunkért. A következő feladat nem túl bonyolult, egy levelet kell kézbesítenünk a kalózok főnökének, aki a kalóz rejtekhelyen tartózkodik éppen. Úgy tünik, a kormányzó néha a kalózok segítségét kéri, ha éppen máshogy nem tud megoldani kényes ügyeket.

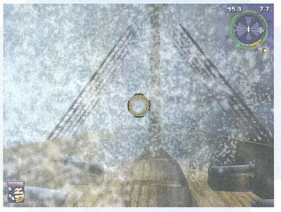
Kilencedik küldetés – Vissza kell szerezzük az elrabolt kincset
Miután elvittük a levelet, a kormányzó újabb feladattal bíz meg. A kincseket szállító hajóját – mely értékes inka kincseket is szállított – kalózok megtámadták és elfoglalták. A kalózok most Douwesen szigetén, a dzsungel mélyén rejtőznek. A feladatunk a kincsek visszaszerzése. Amint Douwesen szigetéhez hajózunk, tengeri csatába keveredünk. El kell pusztítanunk az ellenséget, majd partra szállva az embereinket el kell küldeni, keressék meg a kincset. A legénység majdnem minden kincset megtalál, de egy fontos darab nem kerül elő. Menjünk a kormányzóhoz, és tájékoztassuk a történtekről. Újabb feladatot kapunk.

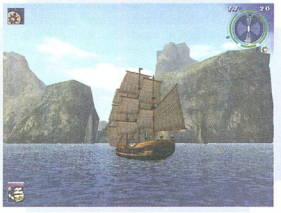
Tizedik küldetés – Hozzunk el egy fegyencet Greenfordból
A kormányzó megkér minket, hogy menjünk Greenfordba, és hozzunk el egy rabot ide hozzá. Greenfordba érve menjünk előre, majd jobbra, így eljutunk a börtönbe. Kiderül: a fegyenc megszökött a börtönből. Amint kilépünk, egy nő kéri a segítségünket. Azt mondja, három ember meg akar égetni egy öregembert, nem messze a börtöntől. Segítsünk az öregnek, akiről kiderül, hogy egy tudós, aki a világítótoronyban lakik. Meghív a házába. Ott újra találkozunk Daniel-

le-lel és egy Vincent nevű fickóval. Vincent tudja, hol találhatjuk meg Rheimet. Danielle beleegyezik, hogy velünk jön. Tájékoztassuk a kormányzót, hogy új nyomot találtunk az árulóval kapcsolatban, ezután örömmel megengedi, hogy a nyomába eredjünk.

Tizenegyedik küldetés – Újra Raoul Rheims nyomában

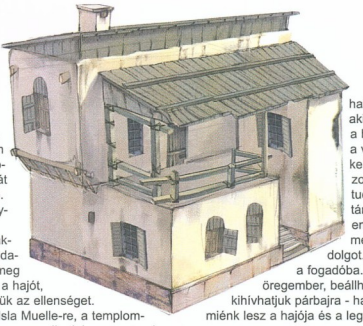
Menjünk vissza a világítótoronyhoz, ahol találkozunk Danielle-lel. Hajózzunk Douwesen szigetéhez, horgonyozzunk le a kikötőben. Danielle elmondja, hogy Vincent már a fogadóban vár minket. Menjünk a fogadóhoz. Vincenttől megtudjuk, hogy a fogadó ajtajához közel ülő férfi nem más, mint a régóta keresett Rheims. Rheims rettenetesen meglepődik, de utána azt mondja, menjünk el a házába, ami a városon kívül található. Amint kilépünk a városból, három haramia támad ránk, akiket meg kell ölnünk. Menjünk tovább egyenesen, majd az egymást követő két elágazásnál balra. A házhoz érkezve nagy meglepetés vár, Rheims haldoklik. Danielle rájön, hogy a kormányzónak dolgozunk, hirtelen leszúr minket. Mielőtt elájulnánk, hallhatjuk Rheims és Danielle beszélgetését. Nagyon úgy tűnik, hogy mindenki valami csúnya dologban sántikál, és minket bábuként rángatnak. Mindenesetre az is kiderül, hogy Danielle ugyanazokat a tárgyakat keresi, amit a kormányzó.





Tizenkettedik küldetés – Danielle nyomában

Irány Isla Muelle. Menjünk a templomba. Ehhez a városba lépés után egyenesen kell menni, majd jobbra. Megkérjük a papot, hogy engedjen be a könyvtárba. Nem enged be önzetlenül, csak ha teszünk neki egy szívességet. Bizonyos iratokat néhány kalóz elrabolt tőle, akik most Conceicao szigetén tartózkodnak. Kövessük a kalózokat Conceicaóra, egészen az ottani fogadóig. A fogadó előtt találkozunk az egyikkel. Nem adja oda az iratokat, tengeri csatát kell vívnunk vele. Fontos, nem süllyeszthetjük el a hajójukat, mert akkor az iratok is odavesznek. Tehát meg kell csáklyázzuk a hajót, majd meg kel öljük az ellenséget. Menjünk vissza Isla Muelle-re, a templomba. Ha akarjuk, megzsarolhatjuk a papot, mielőtt visszaadnánk a papírokat, így kereshetünk némi bónuszt is. Most már bemehetünk a könyvtárba, ahol információkhoz jutunk az ősi inka tárgyakkal kapcsolatban. El kell hajóznunk Oxbayhez, ott a világítótoronyhoz, ahol le kell horgonyozni. Menjünk a bányához.



Beszéljünk a tiszttel, kérdezzük a fickóról, aki az agyagtáblákért jött nemrégiben. Ezután menjünk be, ahol egy rabszolgával kell beszélnünk. Addig nem hajlandó semmit sem mondani, amíg fel nem szabadítjuk. Menjünk a tiszthez, és adjunk neki 1000 aranyat a rabszolgáért. Ezután már mesél nekünk a fickóról, aki itt járt nemrégiben. Megkérdi, hogy felvesszük-e a hajónkra, tegyünk a legjobb belátásunk szerint. Menjünk vissza Isla Muelle-be, a fogadóhoz. Kérdezősködjünk Danielle felől. Amint kilépünk, gengszterekkel kell felvegyük a harcot, akik megtámadták Danielle-t. Megmentjük, és ő csatlakozik hozzánk. Most már teljesen nyilvánvalóvá válik, hogy a kormányzó csúnyán kihasznált minket. Danielle be akar lopózni a kormányzó házába, hogy kifaggassa, mit tud az inka kincsről. Menjünk Redmondba.

A kormányzó hálószobájában találjuk magunkat. Megfenyegetjük, de a testfelépítését meghazudtolva rendkívül gyorsan elszalad. Vegyük fel a harcot a ránk támadó őrökkel.

Menjünk Greenford börtönébe, ahol kérjük meg a börtönőrt, adja át az inka bálványt nekünk. Ám a kormányzó gyorsabb volt nálunk, azt adta parancsba, hogy küldjék a bálványt Redmondba, és aki kérdezősködik, azt öljék meg haladéktalanul. Az összes katonával meg kell küzdjünk. Futás a kikötőbe, ahol egy angol hajó készül kihajózni. Támadjuk meg, de előre szólok, nem lesz könnyű dolgunk. Csáklyázzuk meg, de nagyon kemény küzdelem lesz, az angol katonák nehezebben adják a bőrüket, mint a kalózok. Amint megvan a bálvány, hajózzunk vissza a világítótoronyhoz, ahol Danielle-lel kellene találkoznunk. Az öreg elmondja, hogy Danielle ott járt, de már továbbállt. Aggódni kezdünk, s utána megyünk. A hajó hatalmas viharba kerül, beesünk a tengerbe.

Tizenharmadik küldetés – Szerezzünk egy hajót, hogy megtalálhassuk a saját hajónkat és Danielle-t

A parton ébredünk. Se pénzünk, se hajónk. Egy emberrel találkozunk a parton, aki azt mondja, nagy szerencsénk van, hogy túléltük ezt a vihart. Még egy szempontból szerencsésnek mondhatjuk magunkat, ugyanis az összes tárgyunk megvan.

Eljutunk Douwesen szigetére. El kell jutnunk a városba, hátha ott megtaláljuk a legénységünket és Danielle-t. Az út elég veszélyes, éjjel még inkább. Ráadásul mire ide eljutottunk, már hozzászoktunk, hogy a legénységünk mindig velünk tart mindenhova, most meg egyedül vagyunk. Legjobb, ha megfutamodunk a támadások elől. A városban menjünk a fogadóba, ahol szomorúan konstatálhatjuk, nincs itt a hajónk. A fogadós elmondja, hogy a dzsungelben találhatunk kalózokat, akik embert keresnek a hajójukra. Menjünk a városon kívülre, és keressük meg a kalózokat. Tőlük megtudjuk, hogy a kapitányuk tényleg keres embert, de vele kell megbeszélnünk a dolgot. Mehetünk vissza a fogadóba. A kapitány egy öregember, beállhatunk hozzá, vagy kihívhatjuk párbajra - ha győzünk, akkor miénk lesz a hajója és a legénysége.

Mivel a kormányzó – érthető módon – csúnyán megorrolt ránk, óvakodnunk kell az angoloktól. Kerüljük el az angol felségjelzésű hajókat, a kalózhajó, amit szereztünk, elég gyenge, esélyünk sem lenne a hatalmas angol hadihajók ellen. Menjünk Isla Muelle-be. Ott megtaláljuk a hajót, a legénységet és Danielle-t. A legénység nagyon örül nekünk, hatalmas ünneplés veszi kezdetét. Danielle megkér, menjünk fel vele a szobájába. Elmondja, hogy megtalálta az ősi inka írást, amit keresett. A hajóját megtámadták és ellopták, de a szövegről van másolata. Elmondjuk neki, hogy megmentettük az inka bálványt, ettől még jobban felvillanyozódik. Találni kell valakit, aki el tudja olvasni a szöveget. Menjünk az öreghez a világítótoronyban.

Tizennegyedik küldetés – Keressük meg az öreget

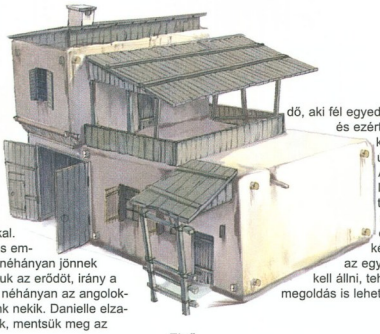
Menjünk a világítótoronyhoz, ahol meglepetésre nem az öreget találjuk, hanem angolokat. Küzdjünk meg velük. Kiderül, hogy az öreget letartóztatták, és elvitték a greenfordi börtönbe. Danielle teljesen őrült ötlettel áll elő. Ugye annyi lenne a dolgunk, hogy belopakodunk a börtönbe, és kiszabadítjuk az öreget. Danielle azt mondja, foglaljuk el Greenfordot. Mit tehetnénk? Menjünk, és támadjuk meg Greenfordot.

Tizenötödik küldetés – Greenford ostroma

Ez nem lesz egy könnyű küldetés, előre szólok. Danielle terve szerint nekünk a tenger felől kell támadni az erődöt, amíg ő és a csapata a szárazföldön indít támadást. Szerezzünk be minimum két hadihajót, mielőtt belekezdünk az ütközetbe. Ha jót akarunk, akkor hármat, de még úgy sem lesz üdülés. Támadjuk az ágyúkat, egyenesen rájuk célozzunk, ne csak úgy általá-

SOKOLDALÚSÁG

A főküldetéseken kívül rengeteg mellékküldetést találunk a játékban, melyeket egymástól függetlenül akár egyszerre is megkezdhetünk. A fontosabb mellékküldetéseken kívül gazdag kereskedőket kísérhetünk el útjukra, vagy végrehajthatunk bérgyilkos küldetéseket is. Érdemes mindenkivel beszélni a játékban, lesz, aki csak útbaigazít minket, de rengeteg NPC ad valamilyen feladatot.
A házakban sok tárgyat, pénzt vehetünk föl, és eljuthatunk kazamatákba is, ahol csontvázakkal, kalózokkal kell felvegyük a harcot. A legfontosabb azonban, hogy minden cselekedetünknek súlya van a megítélés szempontjából. Ha felfelé akarunk haladni, és megbecsült emberré akarunk válni, akkor semmilyen kétes dologba nem kezdhetünk. Aki szimplán kalózkodásra adja a fejét, gyorsan eljut a ranglétra aljára.



nosságban a falra. A legkönnyebben a lövéskor keletkezett füst alapján azonosíthatjuk be őket. A csatázás közben egyszer csak bejuthatunk az erődbe, ahol meg kell küzdenünk az angol katonákkal. Szerencsére a szokásos embereinken kívül még jó néhányan jönnek segíteni. Amint elfoglaltuk az erődöt, irány a város. Danielle és még néhányan az angolokkal csatáznak. Segítsünk nekik. Danielle elzavar a börtönbe. Menjünk, mentsük meg az öreget.

Az öreg azt mondja, le tudja fordítani a szöveget, azzal a feltétellel, ha magunkkal visszük az expedíciónkra. Menjünk a fogadóba, és várakozzunk. Beszéljünk Danielle-lel. Miután kitárgyaltuk az eseményeket, egy emberünk rohan be azzal, hogy az angol flotta támadásba lendült. Danielle az erődből fedez minket, de ennek ellenére csatáznunk kell három hajó ellen. A csata után a kikötőben találkozunk Daniellelel. Menjünk az öreghez a világítótoronyba. Jó hír: nagyjából kész a fordítás, indulhat a menet.

Az utolsó küldetés – Irány Khael Roa

Ez egy nagyon furcsa sziget, nagyon misztikus. Minden évben csak egyszer lehet belépni az öbölbe, amit egyébként sziklák zárnak le. Fel kell készülni a legrosszabbra, ugyanis innentől kezdve tengeri és szárazföldi csaták sorozata következik. Többek között megküzdünk a kormányzó hajójával is. A csatában három kalózhajó segíti, de leginkább a kormányzó hajójára kell koncentrálnunk. Ha legyőzzük, akkor már lehet némi elképzelésünk, milyen lesz harcolni a Black Pearl ellen. Egy biztos, itt még a legkeményebb játékosok is megizzadnak.

Amint legyőztük az ellent, a szigeten találjuk magunkat, innen nem tudunk visszamenni a tengerre. Clements és Danielle velünk tartanak. Induljunk el a dzsungel belseje felé, amíg egy hatalmas templomhoz nem érünk. Menjünk fel a legmagasabb pontra, ahol egy útvesztőbe jutunk. Itt bolyongani fogunk egy darabig. Egyszer csak egy hármas elágazáshoz érünk, Danielle balra indul, Clements jobbra, mi egyenesen. Találunk egy létrát, ami egy hatalmas szobába vezet. Ott öt bejáratot találunk. Induljunk el a létrától balra található bejáratok közül a legelsőn. Jegyezzük meg, hogy milyen jelet találtunk, és azt kövessük, akkor nem fogunk eltévedni. Találunk egy szobát, aminek a közepén egy négyzet van a földre rajzolva. Álljunk oda, és tegyük le F3-mal a bálványt. Ezután meg kell küzdenünk két csontvázzal. Ha sikerült, akkor menjünk az ajtóhoz, ahol újra találkozunk Danielle-lel és Clements-szel.

Ez egy hatalmas terem, menjünk fölfelé a lépcsőn. A középső részen haladjunk, és a középső ajtón lépjünk be. A fényt követve egy újabb terembe jutunk, ahol egy hatalmas szobrot találunk. Clements elindul csapdákat keresni, Danielle pedig a kincsért.

Az átvezető filmek után már csak egy apróság van hátra, meg kell küzdenünk a Black Pearllel. A most szerzett képességünkkel tudjuk csak eltalálni a hajót. A Black Pearl nagyon gyorsan mozog, úgyhogy így is rettentő sokáig eltarthat a csata. Ha sikerül elsüllyeszteni, akkor már csak a happy end következik.

Mellékküldetések

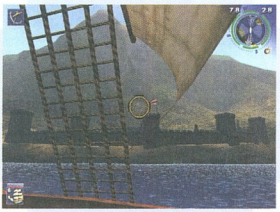
Lehetetlen az összes mellékküldetést felsorolni, rengeteg pénzt lehet keresni például úgy, hogy a fogadóban a csapostól megkérdezzük, nincs-e a vendégek közt egy gazdag kereskedő, aki fél egyedül hajózni, és ezért el kéne kíséri az útjára. A mellékküldetések során sok esetben két fél közül az egyik pártjára kell állni, tehát kétféle megoldás is lehet.

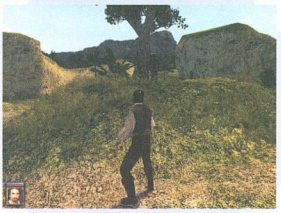
Első
A szerzetes és a kincs

Ezt a küldetést akkor kaphatjuk meg, amikor először jutunk el a kalózok szigetére (Quebradas Costillas). Mindenképpen kell legyen még egy üres tiszti pozíciónk. Ha mind a három hely foglalt, akkor egyet szabadítsunk fel, mielőtt a szigethez hajóznánk. Az erődbe lépve egy felfegyverzett embert látunk, aki rátámad egy másikra, akinek semmilyen fegyvere sincsen. Ha a fegyveresnek segítünk, akkor Blayth küldetését kell végig csinálni, de én, hogy ne romoljon a megítélésem, a fegyvertelent mentettem meg, azaz Atiost, a szerzetest. Ekkor csatlakozik hozzánk. Menjünk el vele Conceicao szigetére, ahol a kikötőbe érve azt vesszük észre, hogy Atios eltűnt. Menjünk a fogadóba, és kérdezzük meg a csapost Atios hollétéről. Ő ellát információval. Menjünk fel az emeletre, és a szobába lépve egy sebesültet találunk. Egy katona lép be, és megvádol minket gyilkossággal. Itt kibeszélhetjük magunkat, nem kell mindenáron összecsapni a katonával. Menjünk ki a városból a dzsungelbe. Ott találjuk Atiost, földön fekve, három emberrel körülvéve. Segítsünk neki. Ezután elmondja, hogy hol találhatjuk meg a kincset. Ha meg akarjuk találni – és miért ne akarnánk –, akkor el kell utaznunk Douwesen szigetére. A dzsungelben találunk egy vízesést. A vízesés mellett a bal oldalon egy vékony ösvényt találunk, ami egy hajóroncshoz vezet. Az úton jó néhány csontvázzal meg kell küzdeni. Menjünk a hajó azon részéhez, ami a szárazföldön van. Találunk egy dobozt, tele ezüsttel. Tegyük el az ezüstöt, ha úgy gondoljuk, hogy jól jöhet 50.000 arany, amit kaphatunk érte cserébe.

Második
A tengernagy fiának megmentése

Isla Muelle szigetén a városházánál kell beszélni az ott álló emberrel, akiről kiderül, hogy egy tengernagy. A fia miatt aggódik, és arra kér, hozzuk vissza. Amikor utoljára hallott felőle, akkor Redmondban volt. Hajózzunk Redmondba, és beszéljünk a fogadóssal. Kiderül, hogy a tengernagy fia találkozgat a redmondi kormányzó lányával. Menjünk a városon kívülre, a dzsungelbe. Itt rögtön találkozunk a lánynyal, akit két katona kísér. Azt mondja, a tengernagy fia már visszament az apjához. Menjünk Isla Muelle-be. A tengernagy elmondja, hogy elrabolták a fiát, és 20.000 arany a váltságdíj. Menjünk Falaise de Fleur szigetére, egész pontosan a már-már megszokott fogadót vegyük célba. Ott találkozunk egy fickóval, aki elvezet minket egy házhoz. Itt megölhetjük a





gengsztereket, vagy kifizethetjük a váltságdíjat. Az apja 10.000 aranyat ad jutalmul. A fiút felfogadhatjuk tisztnek, ha akarjuk.

Harmadik
Toff lányának a megmentése

Ehhez a küldetéshez elég magas minősítéssel kell rendelkeznünk. Douwesen szigetén menjünk a fogadóba, és beszéljünk a zöld ruhás fickóval. Teljesen ki van borulva, mert egy kalóz elrabolta a lányát. Ígérjük meg neki, hogy megmentjük a lányt, majd menjünk a kormányzóhoz. Beszéljünk vele, és engedélyt kapunk, hogy felszállhassunk a kalózhajóra. Menjünk a hajóhoz, ahol beszélgetni kezdünk a kalózok

vezetőjével, de hirtelen csetepaté alakul ki. Öljük meg a kalózvezért, és ekkor elhozhatjuk a lányt. Vigyük az apjához, majd menjünk a kormányzóhoz, akitől kapunk némi jutalmat. Ezt a küldetést mindenképpen érdemes elvállalni, mert megkapjuk Toff szablyáját elismeréséül.

Negyedik
Újabb elveszett gyermek
Menjünk a városházára Douwesen szigetén. Három asszonyt látunk ácsorogni. Beszéljünk velük. Elmondják, hogy elraboltak egy gyermeket, és a kormányzó nem tesz semmit. Megígérjük, hogy személyesen beszélünk a kormányzóval az ügyről. A kormányzó felkér, hogy járjunk utána a dolognak. Menjünk a dzsungelbe, keressük meg a kalózokat. Menjünk a kalózvezér házához, és kérdezzük a fekete fregattról, ami elrabolta a gyermeket. Azt mondja, az a hajó nem tartozik a kalózokhoz, és ha jól tudja, akkor éppen Greenford felé tart. A greenfordi fogadóban beszéljünk azzal a fickóval, aki a jobb oldalon áll. Azt mondja, hogy a hajó már a kalózok szigete (Quebradas Costillas) felé tart. Menjünk mi is oda, és keressük fel a kedvenc fogadósnőnket. Elmondja, hogy járt itt a hajó, de már továbbállt, és sajnos nem tudja, hogy hova indult.

Itt könnyen el lehet veszteni a fonalat, mert rendesen megcsavarták a megoldást a készítők. El kell mennünk Redmondba, és ott szívességet kell tennünk a papnak. Ha nem ezt tesszük, akkor nem tudjuk befejezni a küldetést. El kell mennünk Greenfordba, és ott beszélnünk kell mindkét pappal. Utána a fogadóba beszéljünk a fogadóssal és a pincérnővel. Találnunk kell egy embert, aki hamisítani tudja a pap írását. A fogadó mögötti házban lakik egy ilyen fickó. Beszéljünk vele, és ő hamisít egy levelet nekünk. Menjünk vissza a redmondi paphoz, és kérdezzük a fekete hajóról. A pap még egy szívességet kér. El kell vinnünk a levelet az Isla Muelle-i templomba. Amint odaérünk, egy piros díszegyenruhás emberrel találkozunk. Enyhe kis csetepatéba bonyolódunk vele. A végén szerzünk egy medált. Menjünk a templomba, és adjuk oda a levelet a papnak. Menjünk vissza Redmondba, hogy végre információhoz jussunk a fekete fregattról. A pap kíséröje ránk támad.

Menjünk vissza Greenford szigetére, beszéljünk a fogadóssal. A díszegyenruhás fickó közben börtönbe került. Beszélnünk kell a börtönőrrel, hogy találkozhassunk vele. Fizetnünk kell 5000 aranyat. Ha nem akarjuk kifizetni, menjünk vissza a redmondi paphoz, aki kiállít egy papírt, amit megmutatva ingyen is bejutunk a díszegyenruhához.

Miután kiszabadítottuk, menjünk újra Isla Muelle-re. Miután megpróbáltuk kiszedni a vörös ruhásból az információt, meg kell öljük. Megtudjuk, hogy hol van a vörös ruhás 'animista' rend rejtekhelye. Az Isla Muelle melletti kis szigeten rejtőznek. Hajózzunk oda, kössünk ki, és menjünk a barlang felé. Itt meg kell ölnünk legalább tíz animistát, a vezetőjük egy szék mögé bújik el a szobájában. Öljük meg őt is, és utána támadjuk meg a Mefistót, a fekete fregattot. Miután mindent elrendeztünk, menjünk vissza Douwesenbe és Redmondba a jutalmakért.

Kereskedés:
A kereskedés legnehezebb része, hogy kiismerjük, melyik szigeten mit érdemes vásárolni, illetve eladni. Ha ezeket az adatokat tudjuk, onnantól már szinte gyerekjáték az egész.

Tim Norton

CONCEICAO

A termék neve:	Vételár:	Eladási ár:
Ale	6	3
Chocolate	29	17
Cinnamon	7	4
Clothes	12	7
Coffee	21	12
Cotton	7	4
Ebony	32	18
Fruits	5	2
Leather	4	2
Linen	11	6
Oil	6	3
Paprika	16	9
Planks	9	5
Rum	12	7
Sailcloth	5	3
Sandal	29	17
Silk	23	13
Sugar	3	1
Tobacco	17	10
Wheat	4	2

DOUWESEN

A termék neve:	Vételár:	Eladási ár:
Ale	1	1
Chocolate	19	11
Cinnamon	23	13
Clothes	12	7
Coffee	8	4
Copra	3	2
Cotton	9	5
Ebony	33	19
Fruits	9	5
Leather	5	2
Mahogany	25	14
Oil	7	4
Paprika	15	9
Planks	12	7
Sailcloth	9	5
Sandal	24	13
Silk	14	8
Tobacco	8	4
Wheat	7	4
Wine	19	11

FALAISE DE FLEUR

A termék neve:	Vételár:	Eladási ár:
Ale	4	2
Chocolate	9	5
Clothes	9	5
Coffee	22	12
Copra	7	4
Cotton	6	4
Ebony	54	31
Leather	8	4
Linen	6	3
Mahogany	24	14
Oil	6	3
Paprika	18	10
Planks	12	7
Rum	12	7
Sailcloth	5	3
Silk	9	5
Sugar	9	5
Tobacco	13	8
Wheat	6	3
Wine	15	9

ISLA MUELLE

A termék neve:	Vételár:	Eladási ár:
Chocolate	21	12
Cinnamon	6	3
Clothes	10	5
Coffee	18	10
Copra	9	5
Cotton	8	4
Ebony	15	9
Fruits	10	6
Leather	6	3
Linen	18	10
Mahogany	14	8
Oil	7	4
Paprika	15	9
Planks	12	7
Rum	8	4
Sailcloth	9	5
Sandal	15	9
Sugar	13	7
Wheat	5	3
Wine	12	7

OXBAY

A termék neve:	Vételár:	Eladási ár:
Ale	3	1
Chocolate	29	16
Cinnamon	20	11
Clothes	12	6
Copra	8	4
Cotton	6	3
Fruits	10	6
Leather	9	5
Linen	11	6
Mahogany	19	11
Oil	6	3
Planks	9	5
Rum	2	1
Sailcloth	9	5
Sandal	17	9
Silk	25	13
Sugar	7	4
Tobacco	5	2
Wheat	5	2
Wine	14	8

REDMOND

A termék neve:	Vételár:	Eladási ár:
Ale	2	1
Chocolate	22	13
Cinnamon	35	20
Clothes	4	2
Copra	8	5
Cotton	8	4
Fruits	11	6
Leather	5	3
Linen	6	3
Mahogany	19	11
Oil	8	4
Planks	12	7
Rum	7	4
Sailcloth	5	3
Sandal	45	26
Silk	22	12
Sugar	9	5
Tobacco	18	10
Wheat	5	3
Wine	15	8

RISE OF NATIONS

Bevezető
A Rise of the Nations (RON) alapvetően két korábbi program igen kellemes ötvözete. Első ránézésre is megállapítható, hogy sokat örökölt az Age of Empires (AOE) sorozatból, míg az emberiség szinte teljes történetét átfogó korszakok egyértelműen az Empire Earthből (EE) valóak. Függetlenül az elődöktől, még ha ránézésre csak egy klónnak látszik a RON, rengeteg kisebb-nagyobb újítás található benne, ami miatt még a veterán AOE és EE játékosoknak is fel kell frissíteniük a tudásukat. Előljáróban azt el kell mondani erről a programról, hogy figyelmünket az új funkciók miatt még több dolog között kell megosztani, mint az elődöknél.

Az elkövetkező oldalon egy nagy adag tipphalmazzal találkozhattok, amelyet igyekeztem úgy összeállítani, hogy mind a profik, mind a stílusban kevésbé jártas, ám a RON-nal szimpatizáló játékosoknak is hasznos legyen. Már most leszögezném, a játék jellegéből adódóan nem lehet lépésről-lépésre receptet adni a győzelemhez, és nincs univerzális nyerő stratégia sem.

A kezelésről
Akár a gép ellen, akár hús-vér játékosok ellen játszunk, rendkívül fontos, hogy olajozottan tudjuk kezelni a játékot, ami természetesen gyakorlást igényel. Elsőként tekintsük át – és ha szükséges, változtassuk is meg – a hotkey-listát.
A legfontosabbak az épületet és a várost kiválasztó gyorsbillentyűk, valamint az éppen pihenő dolgozók kiválasztására szolgáló gombok. Mivel már egy kisméretű pályán is elég nagy a kavalkád, ezek nélkül hosszú másodpercekig eltart, míg mondjuk megtaláljuk a fejlesztésekre szolgáló könyvtárat, az egységeket gyártó épületeket, esetleg a frissen megjelent munkásunkat. Márpedig amíg kutakodunk, az élet nem áll meg – a gép és a rutinos játékosok kellemetlen meglepetéseket okozhatnak, amíg mi a kereséssel vagyunk elfoglalva. Egy nagyobb csata közben meg az embernek nincs ideje elcsászkálni, hogy mondjuk elindítson egy új kutatást – egy hotkey-vel viszont anélkül választhatunk ki egy épületet, hogy elhagynánk a csaták színhelyét. Kellő gyakorlottsággal a fontosabb parancsokhoz tartozó billentyűket is megtanulhatjuk, ami tovább javítja reakcióidőnket. Gép ellen játszva ne szégyelljük levenni a sebességet – akár néha még a leglassabb fokozatra is kapcsolhatunk, ha kicsit bonyolódnak a dolgok. A másik hasznos dolog a minitérkép, amelyen ugyanúgy kiadhatunk parancsokat, mint a főképernyőn. Egységek útvonal-meghatározására vagy a térképen való gyors mozgásra ideális, használjuk bátran. Aki talán legyint e sorok elolvasása után, annak érdemes elgondolkodnia azon, hogy vajon miért vannak a játékban olyan egyjátékos challenge missziók, ahol a gép a játékos reakcióidejét és gyorsaságát méri... Végül, de nem utolsó sorban a főképernyő jobb alsó részén lévő információs panelre (data display) hívnám fel a figyelmet. Ez többféle módban is működhet (alatta ott a választó gomb), pl. megmutatja az egyes épületekben még kifejleszthető technikákat, csapataink létszámát vagy akár a játékban lévő birodalmak által elfoglalt területek nagyságát is.

A városokról
Első ránézésre a RON-ban szereplő városok az AOE town centerére emlékeztetik az embert, ami abból a szempontból igaz is, hogy csak innen juthatunk dolgozókhoz. Azonban a hasonlóságnak itt vége is. Minden egyes városnak van egy vonzáskörzete, amelyen belül helyezhetjük el a civil (farm, templom, egyetem, piac) épületeinket. A városok csak korlátozott számú épület engedélyeznek számunkra – például minden településen csak 5 farmunk, 1 templomunk és 1 egyetemünk lehet. Vannak olyan épületek is, amelyek nem kötődnek városokhoz – főként a katonai jellegű létesítményekre (kiképzőközpontok, erőd, őrtorony, repülőtér) igaz ez. Ezeket – országhatárunkon belül – oda építjük, ahova csak akarjuk, és annyi lehet belőlük, amennyit fel tudunk húzni. Azért ez utóbbira van korlátozás: minden épület esetében igaz az, hogy felépítésükhöz egyre több nyersanyagra van szükség, ahogy több és több van belőlük a birodalmunkban. Ezért törekednünk kell arra, hogy mindent a lehető legjobb kihasználtsággal üzemeltessünk. Ha egy katonai épületet már nem használunk (mert esetleg túlságosan távol van az akciók színhelyétől, és az ott kiképzett katonák csak hosszú idő múlva érnek a célponthoz), jobban járunk, ha lebontjuk, és egy célszerűbb helyen építjük fel. Valamennyi nyersanyagot viszszakapunk, és nem kell sok időt várni az erősítésre sem. Az építkezéseknél még 2 dolgot érdemes figyelembe venni:
– A nyersanyagokat a dolgozóink nem hordják be a városba, ezért nem muszáj például a farmokat/fatelepeket/bányákat közvetlenül a település mellé építeni.
– Azok az épületek, amelyek növelik a termelés hatékonyságát (granary – kajatermelés; lumber mill – fakitermelés; smelter – fémbányászat) csak a városhatáron belül termelő épületekre fejtik ki áldásos hatásukat. Egyetlen kivétel ez alól az olajfinomító (refinery), amelyből minden darab az összes olajkutunk termelését növeli, ráadásul a hatásuk összegződik is. Mindezek után már nem meglepő, hogy a csaták során érdemes törekedni arra, hogy minél több városunk legyen.
Ez nemcsak a nyersanyag-kitermelés miatt fontos, hanem azért is, mert ez által birodalmunk területét is növelni tudjuk. Városaink számát az általunk kifejlesztett civil (könyvtár – civic techek) technológiák limitálják, ha nem tudunk újat építeni, fejlesszünk egy szintet. Nyersanyagtermelés szempontjából egyébként 3-4 város már elegendő szokott lenni, ezeket maximumra felfejlesztve erős gazdaságunk lehet.

Városok elfoglalása
Városok építésénél egy jobb dolog van: azok elfoglalása másoktól. :) Ez nem túlságosan bonyolult dolog, pusztán a várost jelképező központi épületet kell „lerombolni", azaz 0-ra vinni az erejét, és elkergetni a védőket a környékről. Ha ez megvan, akkor gyalogosainkkal meg kell közelíteni, mire elindul egy számláló – a városra kattintva látható – mutatva, hogy mennyi idő múlva kerül teljesen uralmunk alá (asszimiláció, akár a Borgoknál). Amint az idő lejár, a város teljes mértékben a mi uralmunk alá kerül. Ezután ne felejtsük el 2-3 munkással feljavítani a települést (ez nem automatikus), ellenkező esetben ellenfeleink egy óvatlan pillanatban egy-két lövéssel visszafoglalhatják azt. Ostromra egyébként feltétlenül vigyünk katapultot vagy ágyút – ezek nélkül igen komoly veszteségeink lehetnek, amíg sikerül legyűrni az ellenállást, ráadásul az ellenfélnek bőven van ideje ellentámadást indítani, és az ostromló csapatainkat megszorongatni. Azt se felejtsük el, hogy a városok kezdettől fogva rendelkeznek némi védelemmel, ami ráadásul erősödik, ha a környéken dolgozó parasztok is bemenekülnek elölünk. A hódítást az is nehezíti, ha van a környéken templom – ez ugyanis növeli a város erejét. Ezért ostrom előtt érdemes lerombolni „isten házát", és természetesen saját veszélyeztetett településeink mellé építeni belőle egyet. Érdemes még megjegyezni, hogy a városhoz tartozó civil épületek automatikusan átállnak hozzánk, így ezek lerombolásától tartózkodjunk, ha foglalni megyünk. A katonai épületek viszont maradnak az eredeti tulajdonos birtokában, tehát ezeket ne kíméljük.

Az országhatárról
Birodalmunk területe több szempontból is befolyásolja a játékot.
– Csak az általunk uralt földön építkezhetünk – így az olyan AOE-ben bevált trükkök, mint például az őrtorony lerakása az ellenfél gazdasági épületeinek közelébe, itt nem működnek.
Az egyetlen kivétel a kereskedőink (merchant) kitelepítése a ritka nyersanyagok (rare resources) mellé, ezt megtehetjük határunkon kívül is. Másrészről saját határainkon belül előnyben vagyunk az ellenféllel szemben. Ha ugyanis az őrtoronyban egy nemzet kifejlesztette a megfelelő technikát, akkor területén az ellenséges egységek (és épületek is) folyamatosan gyengülnek, azaz életerejük csökken (attrition damage), kivéve, ha a siege factoryban épített ellátó (supply) egységek vonzáskörzetében vannak. A „lerongyolódás" sebessége további fejlesztésekkel vagy csodák (pl. Kremlin) megépítésével fokozható, illetve befolyásolják a választott nemzet tulajdonságai is – például az oroszok esetében az ellenfelek +100% attrition damage-et kapnak (Napóleon és Hitler is tapasztalta ezt). Ez lehetőséget ad olyan stratégiák alkalmazására, mint például az ellenséges hadsereg kifárasztása – még a legerősebb sereg is nagy veszteségeket szenved szinte támadás nélkül is, ha ellátó ko-

csija nincs vagy esetleg megsemmisül. Ezek után gondolom, nyilvánvaló, hogy nagy portyákra nem szabad elindulni eme utánpótlást biztosító egységek nélkül. Az attrition damage szabálya egyébként valamennyire csökkenti az RTS-ekben gyakran használt korai lerohanás (rush) jellegű taktikákat multiplayer esetén, hiszen a védő előnyben van. Persze azért védekezésre mindig legyen egy-két kisebb csapat – önmagában az attrition nem tud megállítani egy sereget.
– Birodalmunk területe befolyásolja az adókból befolyó pénz (wealth – lásd a nyersanyagoknál) nagyságát is. Minél nagyobb területet uralunk, annál jobban jön a lé.

A triviális megoldáson kívül – azaz városok építése a határhoz közel – jó néhány egyéb módon tolhatjuk kijebb határainkat:
– templomok és erődök(fort) építésével. Utóbbiakat városhatáron kívülre is telepíthetjük.
– egyes csodák (wonders) is növelik határainkat (pl. Temple of Tikal, Eiffel tower).
– a gems (ékkövek) ritka nyersanyag megszerzésével.

Ha már szóba kerültek a ritka nyersanyagok, beszéljük meg ezt is. Minden térképen találhatunk elszórva ilyen objektumokat – például láthatunk fűszert, papiruszt, gyémántokat vagy dohányt. Ezek mindegyike valamilyen pozitív hatást gyakorol nemzetünkre – van, amelyik csökkenti bizonyos egységek/épületek gyártási költségeit, némelyik folyamatos bevételt ad valamelyik nyersanyagból, stb. Ahhoz, hogy ezeket megszerezzük, egy kereskedőt (merchant) kell odaküldenünk (a piacon – market – képezhetünk ki egyet). Miután a kufár felépítette mellé a boltját, már miénk is a nyersanyag, és automatikusan jön az áldás. A kereskedőkre nem vonatkozik az attrition damage szabálya, tehát bárhol építhetnek, ellenben eléggé sérülékenyek, és akár egy gyengébb csapat is simán eltakaríthatja őket, ezért csak biztonságos helyre érdemes menni velük. Egyes nyersanyagok egyébként csak a játék közben, bizonyos korokat elérve jelennek meg a térképen – ilyen például az aluminium vagy az urán. A térképen még elszórva találunk romokat (ruins) is, ha megközelítjük egy katonai csapattal (például egy felderítővel), egyszeri nyersanyagbónuszt kapunk, majd a rom ezután eltűnik. Bár a jutalom nagysága nem túlságosan nagy (néhányszor 10 egység szokott lenni), a játék kezdeti szakaszában érdemes levadászni ezeket, mert ilyenkor minden morzsa jól jön.

Nyersanyagok

Mint a legtöbb hagyományos RTS esetében, itt is vannak alapvető nyersanyagok, amelyek szükségesek épületeink és katonáink létrehozásához. Mielőtt részletesen nagyító alá vennénk az egyes anyagokat és azok felhasználási módját, ismerkedjünk meg a RON egyik újításával, ami a „commerce limit" névre hallgat, és játék közben a képernyő jobb felső sarkában van jelezve. Ez nem más, mint egy felső határ, ami azt szabályozza, hogy a nyersanyagokat maximum milyen sebességgel tudjuk kitermelni. A sebességet alapvetően az határozza meg, hogy hány dolgozónkat állítottuk az adott anyag kitermelésére. Azonban ha elérjük a commerce limit által meghatározott maximumértéket egy nyersanyagnál, akkor egy új munkás beállítása már nem jár semmilyen előnnyel – ezt jelzi az adott nyersanyag villogó sárga színe is. Ilyenkor érdemes embereinket átcsoportosítani. Például ha azt látjuk, hogy a kajatermelés maximum van, akkor állítsuk át egyik farmerünket mondjuk favágásra vagy bányászatra, illetve – főként a játék kezdeti szakaszában – növeljük meg a commerce limitet. Ezt az alábbi módokon tehetjük meg:
– a könyvtárban a „commerce" kategóriába tartozó tudományok kifejlesztésével. Ez a legkézenfekvőbb és legegyszerűbb mód.
– meglepetés : egyes csodák megépítésével (a csodák többnyire csak egy adott nyersanyag limitjét növelik, pl. piramis a kajára van hatással) is mehet feljebb a határ.

Fontos megjegyezni: a commerce limit nem a raktározható nyersanyagok maximumát határozza meg, hanem a begyűjtés sebességét. Mondjuk 100-as limit esetén is összegyűjthetünk akár 1000 egységnyi fát, csak az eltart egy ideig. Főként a játék kezdetén kulcsfontosságú, hogy minél magasabbra tornázzuk a limitet, hisz minél gyorsabban jönnek a nyersanyagok, annál gyorsabban tudjuk felhasználni azokat – ez pedig akár a győzelem és a vereség közti különbséget is jelentheti. A nyersanyagforrások egyébként – ellentétben az előző résszel – kimeríthetetlenek és megsemmisíthetetlenek, tehát az olyan stratégiák, melyek erre alapozódtak (pl.: kivédekezem az ellenfelet, amíg kifogy a nyersanyaga) itt nem működnek. Ráadásul mivel nem kell folyamatosan új helyre menni munkásainkkal, a nyersanyagtelepeket könnyebben megvédhetjük. Most nézzük sorban az egyes nyersanyagokat:

Kaja (food)

Kezdetektől fogva szükség van rá. Munkásaink kiképzéséhez elengedhetetlen, illetve a korszaklépésekhez és a csodák felépítéséhez is rengeteg kajára van szükség. Legfontosabb kajaforrásaink a farmok, ezenkívül halászhajók által is hozzájuthatunk az élelmiszerhez. A farmok hatékonysága növelhető a mellékük épített magtár (granary) és a benne kifejleszthető technológiák által. Mivel az élelmiszer alapvető fontosságú a fejlődéshez, ha sikerül az ellenfél termelését megzavarni vagy netalántán megbénítani, az nagyban lelassítja az előrehaladását. Akár a korai időszakban is érdemes lehet egy-két kósza csapattal megbolygatni az idegen farmereket.

Fa (wood)

Szintén az első perctől szükségünk van rá. Szinte minden épület megépítéséhez kell valamennyi belőle, kezdetben különösen a farmok „eszik" a fát, továbbá a csodáknak majdnem fele is igen komoly mennyiséget igényel belőle. Hogy ne legyen egyszerű az élet, az első kutatásokhoz is szükség van fára. Végül, de nem utolsó sorban, az 5. korszakig (enlightenment age) majd minden katonai egység kiképzéséhez is elengedhetetlen ez a nyersanyag. Ezek után nem meglepő, hogy igen komoly figyelmet kell szentelni a fakitermelésre – kezdetben ez bír a legnagyobb fontossággal, hiszen a kajatermelés is a fán alapul. Legfőbb – sőt, lényegében az egyetlen – forrás a favágó tábor (woodcutter camp), amelyben attól függően, hogy mekkora erdő mellé építjük, akár 10 munkás is dolgozhat. Minden erdő mellé csak egyetlen kitermelő tábor építhető. A termelés hatékonysága a fatelep (lumber mill) és a benne kifejleszthető találmányok segítségével növelhető – amint van rá erőforrásunk, húzzunk fel belőle egyet favágóink közelébe. Érdemes még a térképen lévő ritka nyersanyagokat is megnézni, és azt elfoglalni először, amelyik fát is ad.

Wealth (pénz)

Ez az erőforrás is jelen van már a kezdetektől fogva. Ugyan nincs akkora jelentősége, mint az előző két nyersanyagnak, a játék szinte minden területén szükség van egy kis pénzre. Talán a kutatás területén a legfontosabb, ugyanis az egyetemek illetve a benne kiképzett tudósok (scholar), emellett jó pár fontos technika is igényel pénzt. Egyes katonai egységek, valamint az elég nagy fontosságú erőd/torony/repülőtér hármashoz is kell némi zsozsó. Ne felejtsük el azt sem, hogy a második korszaktól kezdve a piacon pénzért bármilyen nyersanyagot vásárolhatunk, tehát mentőövnek sem utolsó az arany. Megszerzése nem olyan egyértelmű, mint a többi nyersanyagé – a befolyó vagyon nagyságát ugyanis több összetevő határozza meg.
– A piacok (market) stabil bevételt biztosítanak, de önmagában ez nem elegendő, ráadásul 1 városhoz csak 1 piacot építhetünk fel. Itt képezhetjük ki azonban a karavánokat és a kereskedőket, amelyekkel szép summát kaszálhatunk.
– Egy karaván két városunkat köti össze, közöttük ingázva termeli a pénzt. Két adott város között csak egy karaván másszálhat, ezért a vagyon szempontjából előnyös, ha minél több pénzünk van. A karaván által termelt pénz arányban van a városok közti távolsággal, illetve ha idegen országok között van az útvonal, az több bevételt jelent (nemzetközi fuvarozás). A karavánok bevétele egyébként az idő előrehaladtával növekszik – 2-3 korszaklépés 200-300%-os növekedést produkál.
– A templomok a másodlagos pénzbevételi források. Egyrészt megépítésükkor azonnal kapunk egy kis pénzt, másrészt olyan technikák fejleszthetők ki bennük, melyek növelik az adóbevételt. Például az első tech (Taxation) kifejlesztése egészen olcsó, mégis már két város esetében is 8-10 arany folyamatos bevételt produkál.
– Halászhajókból és ritka nyersanyagokból is juthatunk pénzhez, ezt a lehetőséget se hagyjuk ki – Városaink és birodalmunk mérete is befolyásolja a beáramló tőke nagyságát. A határok kitolásáról már volt szó. Városaink méretét a rádiu-

szán belül lévő épületek száma és az adott korszak határozza meg. Például 5 épület és a középkor elérése (Medieval Age) növel egy induló várost nagyvárossá.
– Végül, de nem utoljára a Colossus, Porcelain Tower és Taj Mahal nevű csodák azonnali és egész masszív jövedelemnövekedést okoznak.
– Nyersanyag-eladásból is lehet bevételünk.
Arra azonban figyelni kell, hogy minden egyes

eladás csökkenti az adott nyersanyag árát, így ez csak átmeneti megoldás a pénzszerzésre.

A vagyon gyűjtésének legfontosabb szabálya, hogy az összes rendelkezésre álló lehetőséget használjuk ki. Csak az egyikre támaszkodva (például kizárólag karavánokat építve) nem tudunk annyi pénzt szerezni, amely elegendő lenne birodalmunk igényeinek kielégítésére.

Fém (metal)
A második korban (Classical Age) jelenik meg. A katonai egységek közül kezdetben csak a nehézgyalogság és lovasság, valamint az ágyúk igénylik, ám ez drasztikusan megváltozik az industrial age elérésekor – innentől kezdve szinte mindenhez szükség lesz rá, méghozzá hatalmas mennyiségben. Ezeken kívül minden katonai jellegű találmány és technológia kifejlesztéséhez, valamint a nem termelő jellegű katonai épületekhez (erőd, torony) is szükséges. Említésre érdemes, hogy az olajipar kiépítéséhez, továbbá néhány későbbi csodához is kell fém. Kitermeléséhez a térképen lévő hegyek mellé kell bányákat telepítenünk – akárcsak a fatelepek esetén, a bányászok számát itt is a hegy mérete határozza meg. A pályák legtöbbjén viszonylag kevés, és nem túlságosan nagy méretű szikla található, így ezek birtoklása elsődleges fontosságú a későbbi korszakokban. Az öntöde (smelter) a kevés kitermelési lehetőség miatt különösen fontos, a bányák közelébe telepítve növeli azok termelékenységét, és a benne kifejleszthető technikák további bónuszokat adnak. Sajnos az öntödé csak a 3. szintű science technika megismerése után jelenik meg.
További fémtermelést növelő eszközök az Angkor Vat és Kremlin csodák, és természetesen egyes ritka nyersanyagok is hasznos plusz jelentenek. Bár a fém kezdetben csak másodlagos nyersanyag, a modern korokban létfontosságúvá válik, ennek megfelelően kell egyre több figyelmet fordítani a kitermelésére.

Olaj
Bár később, csak a 6. korszakban jelenik meg, onnantól kezdve viszont ez a legfontosabb nyersanyag. A modern hadsereg egységei szinte zabálják, s a korszaklépésekhez is elengedhetetlen. Bár kevés katonai épülethez szükséges (Airbase, Missile Silo), ezek létfontosságúak. Az ipari korszakba lépve a térképen megjelennek az olajlelőhelyek – többnyire a sziklás területeken és természetesen a tengeren.
A kitermeléshez az adott pontra munkásainkkal olajkutakat kell építeni (az építő egyben az adott kút üzemeltetőjévé is válik, mint a farmok esetében). A tengeri kutak elég problémásak – főként a viszonylag kevés életerejük és a nehéz védhetőségük miatt. Ha nem muszáj, ne erőltessük az építésüket. A kutak teljesítménye az esetek jelentős részében önmagában kevés – szerencsére van megoldás. A városok mellé finomítókat (refinery) építhetünk, melyek az összes kút hatékonyságát növelik, ráadásul hatásuk összegződik. Ezért ha csak kevés kutunk van, építsünk sok finomítót ennek ellensúlyozására. Az olaj fontossága miatt a kutak és finomítók elsőrendű célpontok a háborúban. Védelmükre mindig tartalékoljunk elegendő erőt.

Tudás (Knowledge)
Bár nem kézzelfogható anyag, ez a 6. elem. Különbség az előző anyagokhoz képest, hogy vásárolni/eladni/átadni nem lehet. „Termelési" módja viszonylag egyszerű: egyetemeket (university) kell építeni, amelyekben ezután tudósokat (scholar) lehet kiképezni. Minden egyetemen maximum 7 prof lehet, és városonként csak egy iskola működhet. Az okosok hatékonysága az egyetemen fejleszthető technológiákkal növelhető. A tudás felhasználása elég egyértelmű – minden könyvtárban fejleszthető technika és a korszakváltás is kellemes mennyiségű tudást igényel. Általában azért elmondható, hogy 3-4 teljesen feltöltött egyetem elegendő a játékban ahhoz, hogy a fejlesztésekhez mindig legyen elég tudásunk. Figyeljünk arra, hogy bár alapesetben a tudósok egységként nem jelennek meg a térképen (hacsak le nem rombolunk egy egyetemet, vagy ki nem rúgjuk a profokat a helyükről), a populációlimitbe viszont beleszámítanak.

Az építkezésről
Miután kitárgyaltuk a különféle nyersanyagokat, pár szó az építkezéssel kapcsolatos szabályokról. A RON-ban mindennek (épületek és egységek) a nyersanyagigénye folyamatosan nő. Ha ugyanabból az egységből/épületből szeretnénk egy következőt létrehozni, akkor egy kicsivel többet kell fizetnünk érte. Általánosságban elmondható, hogy a katonai egységek/épületek ára radikálisabban emelkedik, mint a civil dolgoké. Ebből az következik, hogy – főként a játék kezdeti szakaszában – igyekezni kell a lehető legjobban kihasználni a meglévő épületeket. Így például egy bizonyos pont után a kajatermelést nem egy új farm beállításával, hanem például egy magtár (granary), illetve a benne kifejleszthető technológiával érdemes növelni. A másik érdekes dolog az épületek felhúzásának sebessége. Sok esetben fontos lehet, hogy egy épületet vagy csodát minél hamarabb befejezzünk. A tempót – logikusan – úgy növelhetjük, ha nem egy, hanem több munkást rendelünk ugyanarra az építkezésre. Igen ám, de a sebességnövekedés minden egyes munkás hozzárendelése után egyre kisebb. Már a második ember beállítása is csak alig több mint 30%-kal növeli az építés sebességét (tehát nem 100%-kal, mint az ember elvárná), a 6. munkás pedig mindössze 7%-ot javít a teljesítményen. Lefordítva egy konkrét példára: ha 6 dolgozónk épít egy erődöt (fort), akkor mindössze alig 1 másodperccel lesznek hamarabb készen, mint ha ugyanazt az erődöt 5 dolgozó húzná fel. Általánosságban tehát elmondható: 4-5 dolgozónál többet ne rendeljünk egy építkezéshez.

Gazdasági tippek
Most pedig következzék néhány megjegyzés a gazdasággal kapcsolatban.
– Egyik nyersanyag sem fontosabb a másiknál, mindegyikre szükség van. Bár a piaccal átmenetileg tudunk segíteni magunkon, hosszú távon mindegyik kitermelésére ügyelnünk kell.
– Minden nyersanyaghoz van legalább egy csoda, ami növeli a kitermelés hatékonyságát. Ha valamelyik területen gyengék vagyunk, fontoljuk meg a megfelelő csoda felépítését – megéri.
– Feltétlenül fejlesszük ki a nyersanyag-kitermeléssel kapcsolatos technológiákat. Sokkal hatékonyabb ezekkel növelni a termelését, mint újabb bányák/farmok/fatelepek építésével. A population limit miatt amúgy is figyelni kell arra, mennyi munkásunk van.
– Figyeljünk arra, hogy ne centralizáljuk túlságosan a nyersanyag-kitermelő helyeket. Például ha az összes fatelepünk egy város körül van, és az ellenfél letámadja, az végzetes lehet – egy nyersanyag kiesése egyenlő a halálos ítélettel.
– Kooperatív játékmódban más országokkal is kereskedhetünk, és szövetségeseinket kisegíthetjük, ha valamiből hiányuk van. Akár az AI-val is üzletelhetünk.
– Foglaljunk el annyi ritka nyersanyagot, amennyit csak tudunk, főleg a játék kezdeti, viszonylag békés első perceiben.
– Kezeljük dinamikusan a termelést – ha látjuk, hogy valamiből túl sok van, ne sajnáljuk a fáradságot, s tegyünk pár munkást más területekre.

A háborúról
Miután körbejártuk a játék békés oldalát, itt az idő, hogy belevessük magunkat a RON harcrendszerébe. Az alapfelállás itt sem változott sokat az AOE-hez vagy az EE-hez képest. Itt is létezik a kő-papír-olló szabály, azaz nincs univerzális „über alles" egység, mindennek megvan az ellenszere. Például az íjászok között a lovasság nagy rendet tud vágni, ám a lovasokat a lándzsás csapatok felfalják reggelire. Az összefüggések elég egyszerűek, és a dolgunkat megkönnyíti a játék online súgója, amely minden csapatról megmondja, hogy melyik csoportok ellen erősek, és melyekkel szemben gyengék. A legfontosabb azonban: mindig használjunk vegyes összetételű csapatokat. Ha valaki csak egyfajta egységre (mondjuk lovasságra) gyúr, az csúnyán ráfázhat már a leggyengébb fokozatú AI ellen is – egy hús-vér ellenfélről nem is beszélve.

Speciális egységek
Mivel a játékban elég sok normál katonai egység van, ezekkel kapcsolatban nem untatnék senkit – a már említett online súgó amúgy is mindent elmond. Inkább pár olyan katonát vennék nagyító alá, akik speciális felhasználási móddal/képességekkel rendelkeznek.

Felderítő (scout) – mint a neve is mutatja, nem harcra termett egység. Általában alapból kapunk egyet, amit érdemes azonnal munkába is állítani (vagy az autoexplore funkcióval, vagy kézzel irányítva). Az elején vele tudjuk összeszedni a térképen lévő bónusz csomagokat – ez különösen nagy hasznot jelent a gazdaság számára. Később, miután a térképet már felderítettük, akkor is érdemes pár scoutot tartani, ugyanis képes kiszúrni és megsemmisíteni a láthatatlan kémeket és kommandósokat, akik egyébként nagy galibát tudnak kavarni.

Kommandós, különleges erők (Commando, Special Forces) – a felderítők késői leszármazottjai, akik további extra képességekkel rendelkeznek. Láthatatlanok, és a körülöttük lévő légvédelmi ágyúk automatikusan működésképtelenné válnak. További lehetőségeik:
– counterintelligence (kémelhárítás): ellenséges kémek megölésére, valamint a saját épületünkbe beültetett informátorok likvidálására szolgál.
– sniper (mesterlövész): katonai egységek azonnali likvidálása. Az akció végrehajtása előtt rövid időre a kommandós láthatóvá válik, így bárki megsemmisítheti.
– szabotázs (sabotage): épületek komoly megrongálása (nem megsemmisítés!!!).

Tábornok (General) – amint lehetőségünk nyílik rá, seregeinkhez csapjunk 1 (vagy akár több)

tábornokot. Azonnali hatásként a hatókörükben levő katonák védelmi értékei növekednek (fejlesztéstől függő mértékben), már a kezdeti +2 bónusz is akár 200% javulást jelenthet a korai seregeknél. Ez a növekedés nem összegződik több tábornok esetén. Akkor miért van értelme 2-3 tábornokot egy seregbe rakni? Nos, amellett, hogy tábornokaink is halandóak, speciális képességeiket így gyakrabban használhatjuk.
– force march (erőltetett menet): a hatókörben lévő csapatok sebessége egy időre jelentősen megnövekedik. Előnyös lehet visszavonuláskor, vagy ha meglepetésszerű csapást szeretnénk mérni az ellenségre. A lassú ostromegységek mozgatásakor is hasznos.
– entrench (beásás): csak gyalogos egységekre alkalmazható. A szemből érkező támadásokkal és a területre ható sebzéssel (splash damage) szemben a védelem 33%-kal növekszik. A bónusz csak addig él, amíg a beásott csapatok nem mozdulnak, illetve csak saját birodalmunk területén alkalmazható.
– decoys (elterelő egységek): a tábornok körül lévő egységek másolatát hozza létre, amelyek úgy viselkednek, mintha igaziak lennének. Sebzést harcban nem okoznak, és ha támadás éri őket, automatikusan eltűnnek. Az ellenség megzavarására, ál-támadások imitálására jó, esetleg támadó seregünk méretének megduplázására is használhatjuk (lehet blöffölni).
– ambush (rajtaütés): rövid időre láthatatlanná teszi a hatókörön belül lévő (és ott is maradó) egységeket. Hasznos lehet meneküléskor vagy az ellenséges hátországba való besurranásra.

Kém (spy) – a kémek láthatatlanok, csak ha megvesztegetési akciót hajtanak végre, akkor válnak rövid időre láthatóvá. Egyes speciális egységek (scout, helicopter), valamint más kémek alapból látják őket. A speciális képességek használatához – akárcsak a tábornok esetében – craft szükséges, amely minden kém esetében automatikusan töltődik, elég gyorsan. Az alábbi dolgokra használható a kém:
– counterintelligence (kémelhárítás): mint a kommandósnál, ellenséges kémek megölésére, valamint a saját épületünkbe beültetett informátorok likvidálására szolgál.
– informer (informátor): nagyon hasznos képesség, és egészen egyszerű használni. A funkció alkalmazásakor egy kiszemelt ellenséges épületre kattintva láthatjuk, hogy mi zajlik benne, továbbá mindaddig, amíg az ellenfél meg nem „tisztítja" az épületet, mindent látunk, ami körülötte történik. Feltétlenül használjuk már kezdettől fogva ezt a képességet, sok meglepetéstől megóv, ha tudjuk, mi zajlik odaát.
– bribe (megvesztegetés): egy teljesen feltöltött kém bármilyen katonai egységet (dolgozót, karaván tet nem) átállíthat a maga oldalára. A megvesztegetés végrehajtása után a kém rövid időre láthatóvá válik, így bármilyen közönséges egység megsemmisítheti játszi könnyedséggel. Emiatt célszerű mondjuk egyszerre 6-8 kémmel végrehajtani egy ilyen akciót – így hatékonyan lehet fogyasztani az ellenfél seregét, és a kavarodásban könnyebben meglephetünk védtelen kémeinkkel. Ostromegységeket csak közvetlen közelről lehet megvesztegetni!

Taktikai tippek
Távirati stílusban lássunk néhány dolgot a harccal kapcsolatban.
– Oldalról támadva egy csapatot a támadó +100% sebzésbónuszt kap, hátulról +30% a jutalom. Ezt felhasználva érdemes mindig tartani néhány gyors, távolsági harcra alkalmas egységet (pl. lovas és gyalogos íjászok) a seregben, melyeket használjunk átkarolásra. Fontos, hogy közelharcban ez csak többnyire az első ütésig érvényes, hiszen ezután a megtámadott – ha éppen nem harcol egy másik emberrel – automatikusan szembe fordul a támadóval.
– Sziklás terepen (rocks, nem a hegyekről van szó) állva a csapatok 33% védelmi bónuszt kapnak. Ez kombinálva a generális és a beásás adta pluszokkal egészen hatásos védekezést tesz lehetővé. Fontos: íjászok esetében a sziklás terep nem ad előnyt!
– Folyón való átkeléskor az egységek lelassulnak, és ha megtámadják őket, nagyobb sebzést is szenvednek el. Ezért ne szalasszuk el a lehetőséget, ha az ellenfél éppen a vizen jön át. Megpróbálkozhatunk azzal is, hogy a folyók partjára tornyokat építünk – igaz, ez kétélű fegyver, mivel ha ostromágyúkkal jön az ellen, akkor pont nekünk kell átmenni a folyón, ha meg akarjuk védeni építményeinket.
– A nyíl (arrow) formáció a történelemmel ellentétben íjászok védekezésekor ideális – alkalmazzuk ezt, ha közelharci csapatok támadnak saját távolsági egységeinkre.

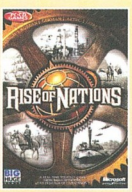
– Ne feledkezzünk el egységeink viselkedésének beállításáról (stances). Agresszív módba akkor állítsuk csapatainkat, ha nem zavar az elvesztésük – mivel nekimennek minden ellenséges csapatnak, és a világ végére is elüldözik őket. Általában a defenzív mód a leghatásosabb, mivel így egységeink viszonylag egy csomóban maradnak, de azért az őket támadó egységekre rámozdulnak. Ötletes újítás a raid és a raze mód: előbbi az ellenfél civil embereire és épületeire összpontosít, utóbbi pedig főként az épületek rongálását teszi előtérbe. Érdemes lehet kisebb csapatokat raid módban bezavarni az ellenfél gazdasági központjaiba – ezzel lelassíthatjuk a termelést.
– Amikor csak lehet, sérült csapatainkat gyógyítsuk fel. Ezt kétféleképpen tehetjük meg: épületekbe (erőd, torony és a laktanyák) elszállásolva csapataink gyógyulnak, illetve a Versailles-i kastély (csoda) megépítése után az utánpótlást biztosító egységek (supply wagon) egyben regenerálnak is. Ha franciákkal játszunk, akkor még Versailles-t se kell megépíteni ehhez. Érdemes tehát visszavonulni, ha nagyon rosszul áll a szénánk, mintsem erőltetni a harcot – pár perc, és kimerült csapataink ismét erőtől fognak duzzadni.
– Az erődbe és tornyokba elszállásolt egységek növelik az adott épület támadóértékét.
– Ha támadunk, 2-3 ostromegység (ágyú, katapult) feltétlenül legyen a csapatban – sokkal jobbak az épületek megsemmisítésében, mint a többi katonai egység. Különösen az erődöket ne próbáljuk meg egyszerű katonákkal lerombolni, mert komoly veszteségeink lesznek, míg az ágyúk játszi könnyedséggel elintézik azt.
– Sima mozgás helyett használhatjuk az „attack move" funkciót (attack gomb, majd kattintás a célterületre vagy CTRL+jobb gomb). Ilyenkor katonáink elindulnak a kijelölt hely felé, de ha ellenségbe botlanak, akkor automatikusan megtámadják azt. Sima „move" esetén csapataink nem állnak meg harcolni, így az ellen nyugodtan lelövöldözheti őket.
– A nehéz hadihajókat használjuk a tengeri fölény kivívására, könnyebb társaikat pedig a vízen átkelő csapatok elfogására, illetve repülők elleni harcra. A középkort elérve a nehéztüzérséggel felszerelt hajók (Bombardment Ships) kellemes tűzerővel rendelkeznek az ellenfél szárazföldi csapatainak és épületeinek pusztítására.

– Sose támadjunk elhamarkodottan. Ha nincs technológiai vagy számbeli fölényünk, akkor egy túlságosan korán megindított támadás csak erőforrásainkat elvesztegetésére jó – ráadásul védtelenné tesz egy esetleges ellentámadással szemben. Tapasztalataim szerint csak akkor van értelme a kamikáze rohamoknak, ha be tudunk hatolni a riválisaink hátországába, ahol megritkíthatjuk dolgozóik sorait.
– Ne feledkezzünk meg a felderítésről. Ha tudjuk, mit csinál az ellenfél, az életet menthet.
– Legyünk rugalmasak és kreatívak. Használjuk ki a választott nemzetünk előnyeit, és különösen multiplayerben figyeljük meg az ellenfeleink által alkalmazott taktikát. Így még ha vereséget is szenvedünk, sokat tanulhatunk belőle.

SzabFer

Fejlesztő:
Big Huge Games
Kiadó: Microsoft

Megjelenés:
2003-Május-23
Kategória: Stratégia
Honlap:
http://www.microsoft.com/games/PC/riseofnations.asp



RUNAWAY

A ROAD ADVENTURE

Azt mondják, a tudósok élete csupa unalom. Ha éppen nem egy kísérleten ügyködnek, akkor tanulmányt írnak, vagy előadásról előadásra járnak, hogy aztán jót vitatkozhassanak a többi okostojással. Rám is ez az élet várt. Miután dicsérettel végeztem a Columbia-n, hatalmas megtiszteltetés ért, megkeresett és munkát ajánlott Silva professzor, aki a Berkeley Egyetemen tanít alkalmazott fizikát. Nem is gondolkodtam sokáig, bepakoltam a tragacsomba, elbúcsúztam a szüleimtől, a húgomtól és a kutyámtól. Titokban elmorzsoltam egy könnycseppet, de hamar megvigasztalt a tudat, hogy vár Kalifornia, és a csendes, nyugodt tudósélet. Ki gondolta volna, hogy az álmom és az addigi életem egy másodperc tizedrésze alatt pukkan szét, mint egy szivárványszínben játszó buborék? Azt kérditek, hogy történt mindez? Mi okozhat egy tudós életében ilyen traumát? Tragikus hirtelenséggel betoppant egy nő az életembe. Egy elképesztően gyönyörű nő.

Mikor elindultam, eszembe jutott, hogy megérkezett a könyv, amit hetek óta vártam már reszkető kézzel. Szerencsére egy éjjel-nappal nyitva tartó könyvesboltba jártam évek óta, gondoltam, ez a kis kerülő Manhattanbe nem oszt, nem szoroz. Elküldethettem volna postán, valószínűleg sokkal hamarabb Kaliforniába ért volna, mint én, mégis úgy döntöttem, elmegyek érte. A gondolataimba merültem vezetés közben, az egyetemi életről ábrándoztam, amikor hirtelen egy nő szaladt ki a kocsim elé. Nem mentem gyorsan, de annyira váratlanul történt minden, hogy nem tudtam elkerülni, csúnyán elütöttem. Rettenetesen megrémültem, gyorsan betettem a kocsiba, és elvittem a legközelebbi kórházba.

1. fejezet – Ébressz fel, mielőtt elvisz a kaszás

Ginának hívták, és gyönyörű volt. Az egyetemen edződött szemem vékony, bajuszos nőkhöz szokott, kékharisnyába burkolt pincefehér lábakhoz. Gina mindennek az ellentéte volt. Gyönyörű formák, napbarnított bársonyos bőr, és amikor megszólalt, olyan volt, mintha selyemmel simogatnák a tarkóm. Szerencsére nem esett nagyobb baja, de az orvosok benntartották megfigyelésre. Amikor magához tért, egy hihetetlen történetet mesélt el nekem. Az apjáról, aki egy titkos kormányügynökségnek dolgozott, és megkereste őt ma este a Pink Iguana-ban, ahol ő énekesnő volt. Azt mondta, a Sandretti testvérek a nyomában vannak, mert ki akarnak szedni belőle valamit. Az elbeszélés ezen pontján kiszaladt a vér az arcomból. Lehet, hogy nem sokat tudok a való világról, de azt tudtam, hogy a Sandretti fiúk a város legvérengzőbb gengszterei. Szóval az apját a maffia kereste égre-földre, és mielőtt elbúcsúztak, egy keresztet adott Ginának, és a lelkére kötötte, hogy nagyon vigyázzon rá. Gina ezután egy raktárhelységből furcsa zajokat hallott, belopakodott. Pont akkor lépett be a helységbe, amikor az egyik Sandretti fiú egy hatalmas ütéssel végzett az apjával. Nem tudott uralkodni magán, és felsikoltott. A gengszterek üldözni kezdték, és végül így szaladt a kocsim elé. Próbáltam megnyugtatni – annyira rettegett, hogy megígértem neki, nem hagyom egyedül. Szerencsére a gyógyszerek is hatni kezdtek, így Gina végül álomba szenderült. Arra gondoltam, mi van, ha igazat mond? Valamit ki kellett találnom.

Felvettem az ágya melletti szekrényről egy műanyag poharat és a gyógyszert. A szomszéd ágyon találtam egy takarót, azt is eltettem, mert kezdett egy terv kibontakozni a pallérozott elmémben. Elraktam Gina táskáját, ami a szekrény tetején volt. Ki rakhatta oda fel vajon? Belekukkantottam, találtam egy doboz gyufát. A fürdőszoba ajtaján volt egy térkép, gyorsan megvizsgáltam. Arra jöttem rá, ha kimásznék az ablakon, pár lépéssel egy raktárhelységbe juthatnék. De ugye én nem vagyok olyan típus, aki ablakon mászkál ki, nem? Képzeljétek el, mégis megtettem. A térdem végig reszketett, és nem tudtam semmi másra gondolni, mint a váltás alsóneműre, ami lenn várt a kocsim csomagtartójában. A raktárban rengeteg hasznos dolgot találtam. Bal oldalon egy szekrény állt, találtam egy fecskendőt, két párnát és egy spray-t. A jobb oldalon találtam egy könyvet, egy kitöltetlen kórlapot és egy műanyag fickót, akinek leszedtem a fejét, csupán a békesség kedvéért. Ezután nem tehettem mást, visszamásztam a kórterembe. A sok izgalomtól megszomjaztam, megnéztem a fürdőszobát. A csap alatt láttam egy szemetest. Belekukkantottam, találtam egy csúnyán kiszáradt filctollat. Egy üveg alkohol is árválkodott a csap környékén, eltettem azt is.

Belekukkantottam még egyszer Gina táskájába, találtam egy szőke parókát. Mi lenne, ha az üres ágyra összeraknék egy álbeteget? A fejre rárakta-tam a parókát, aztán a párnákat és a fejet gondosan elhelyeztem az ágyon. Végül szépen betakargattam, és annyira jól sikerült a csel, hogy egy pillanatra én is megijedtem, hogy kerülhetett oda ez a másik beteg. Megnéztem Gina kórlapját, hogy én is tudjak egyet gyártani. A fecskendőt megtöltöttem alkohollal, amit aztán a kiszáradt filctollba fecskendeztem. Így már meg tudtam írni a kórlapot, amit kicseréltem a Gina lapjával, azt pedig végül az álbeteg ágyához tettem. Ha bárki jönne, akkor a műagyag fejű párnafickóról hiszi majd, hogy ő Gina. Kimentem a fürdőszobába, hogy igyak pár korty friss vizet. Amikor visszamentem, annyira megrémültem, mint még soha életemben. Az álbeteget valaki megspékelte ólommal! Reszketett a kezem, de nagyon jó érzés volt, hogy bevált a tervem. Megpróbáltam felébreszteni Ginát, de sehogy sem sikerült. Megnéztem a gyógyszert, amit az ágya mellől szedtem fel, majd megnéztem a könyvet, hogy mit ír róla. Kiderült, hogy mindenképpen vizet kell szerezne-nem valahonnan, ha fel akarom ébreszteni Csipkerózsikát. A törött műanyag pohárból kifolyt a víz, mire beértem a fürdőszobából, így drasztikusabb eszközhöz kellett folyamodjak. Találtam a falon egy tűzjelzőt. Elővettem a spray-t, és a gyufa segítségével szép kis tűzcsóvát gyújtottam. Májusi eső aranyat ér, a kórházi eső pedig felébreszti a beteget.

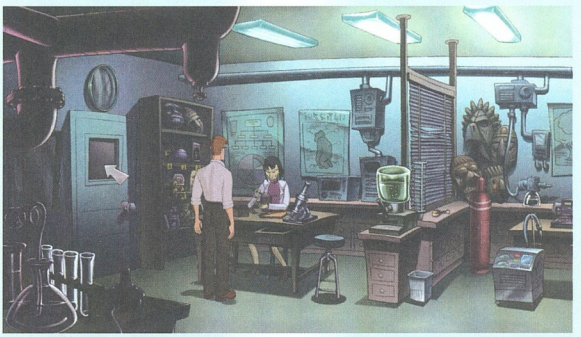
Menekülés közben megálltunk egy kis utcában, és elmeséltem neki, hogy mi a helyzet. Nagyon boldog volt, hogy segítettem neki, annak külön örült, hogy a nagy sietségben is volt annyi lélekjelenlétem, hogy felkaptam, és hoztam a táskáját, hiszen abban volt az apjától kapott kereszt. Nem nagyon értette viszont, hogyan tűnhetett el a szőke parókája. Nem volt szívem elmesélni neki, ugye megértitek. Azt mondtam, mindenképpen szólnunk kell a rendőrségnek. Ő nem bízott senkiben, így – bár először arra gondoltam, hogy inkább kiszállnék ebből a zavaros ügyből – megígértem neki, hogy segítek, bármi történjék. Ti mit tettetek volna? Életetekben először egy gyönyörű nő ül a szakadt kocsitokban, és a segítségeteket kéri. És még az sem zavarja, hogy egy eminens tudóspalánta vagy. Talán kidobtátok volna? Nem hiszem. Támadt is egy ötletem. A keresztnek nagyon nagy jelentősége volt az ügyben, meg kellett róla tudnunk mindent. Barátom, Clive Chicagóban, a Természettudományi Múzeumban dolgozott. Biztos voltam benne, hogy ő segíteni fog.

2. fejezet – A misztikus kereszt

Majdnem egy napot vett igénybe, hogy eljussunk Chicagóba. Felváltva vezettünk Ginával, de nem nagyon aludtam akkor sem, amikor ő vezetett, igencsak nehezen tudtam levenni róla a szemem. Elég fáradt voltam, pedig még milyen kalandok vártak ránk… Clive szerencsére semmit sem változott, mióta nem láttam. Elmondtuk neki, hogy mi a helyzet, egyből ráállt, hogy segíteni fog. Elmondta, oltári mázlista vagyunk, a múzeum nemrégiben vásárolt egy háromdimenziós szkennert, aminek segítségével bármilyen műtárgyról ki lehet deríteni, hogy honnan származik, milyen rég készült. Az volt a probléma, hogy a kereszt nagyon rossz állapotban volt, ráfért volna egy alapos restaurálás. Clive antropológus, viszont a szomszéd laboratóriumban dolgozott Dr. Susan Olivaw, aki a restaurálás nagymestere.
Szerencsétlenségünkre a múzeum összes munkatársa gőzerővel készült a három nappal később nyíló Maya művészeti kiállításra. Tehát két lehetőségem volt, vagy várunk három na-

pot, amíg Dr. Olivaw végez a munkájával, vagy megpróbálom rávenni, hogy segítsen nekünk. Úgy voltam vele, miért ne próbálhatnám meg? Clive meghívta Ginát egy kis sétára, hogy beavassa a múzeum rejtelmeibe. Én újra magamra maradtam, de nem szomorkodtam, átmentem Dr. Olivaw irodájába. Clive-nak igaza volt, Dr. Susan Olivaw nem volt egyszerű eset. Könyöröghettem neki, ahogy csak akartam, még a jó öreg 'életbevágóan fontos, hogy segítsen, maga az utolsó reményünk' trükköt is bevetettem. Őt nem érdekelte semmi más, csak a sok tennivaló, amire két hét sem lenne elegendő, és amire csak három napja volt. A kiállítás legfontosabb darabja egy nemrégiben talált maszk volt, az 'Uxitza fia'. Megkérdeztem, megnézhetném-e, de azt mondta, hogy az egy biztonságos helyen van, elzárva mindentől. Beszélgettem vele egy darabig, de aztán lerázott.

Willy-vel. Laza gyerek volt, rövid beszélgetés után rögtön odaadta a névjegykártyáját, amin egy telefonszám is volt. Furcsa mód nem takarító volt feltüntetve foglalkozásként, hanem laboratóriumi felszerelésekkel foglalkozó kereskedő. Miközben a kártyát néztem, megcsörrent Willy mobiltelefonja. Bizonyos Mr. Potter barátja hívta, akinek szüksége volt egy 100x mikroszkóp lencsére. Miután letette a telefont, Willy gyorsan lerázott. Megnéztem, hova megy, kiderült, hogy tudja az elemző labor beléptető rendszerének számkombinációját! Szóval onnan szerezte a laboratóriumi felszerelést. Nem is lehet rossz üzlet! Gyorsan kigondoltam, hogyan juthatnék be én is a laborba. Miután körülnéztem, Willy újra a helyén csücsült. Gyorsan bekentem a kezelőpanelt körömlakkal. Jobbra a lépcső mellett találtam egy nyilvános telefont. Felhívtam Willy-t, és trükkösen – nem



A laboratórium jobb sarkában találtam egy ládát, amiből kivettem egy körömlakkot. Egy lézeres restauráló eszköz felkeltette a figyelmem, de túl nagy volt, hogy zsebre vágjam. Ettől függetlenül megvizsgáltam, és az jutott eszembe, hogy meg kellene próbálni egy nagyobb drágakövet beszerelni, hátha attól még hatékonyabban működne. Balra tőle nem messze egy hintőpor ecset kacsintott rám csábítón, így végül a zsebembe vándorolt. Dr. Olivaw mellett egy polcon rengeteg tárgy pihent, mindegyik megszámozva. Arra gondoltam, talán a számok sorrendjében dolgozik a restaurálandó tárgyakon, így gyorsan odacsempésztem a keresztet, és kicseréltem a sorban következő tárggyal. Ezután gyorsan távoztam. Dr. Olivaw laboratóriuma mellett egy számzáras beléptető rendszerrel védett ajtót találtam. Körülnéztem, egy szinttel lejjebb találkoztam egy takarítóval, volt hiábavaló a sok tanulás! – Mr. Potter barátjának adtam ki magam. Megkérdeztem, hogy tud-e szerezni egy 200x mikroszkóp lencsét. Azt mondta, hívjam vissza tíz perc múlva. Benéztem Dr. Olivaw-hoz, kíváncsi voltam, történt-e valami változás, de még nem dolgozott a kereszten. Mire kimentem, Willy már újra lenn csücsült a helyén. Gyorsan behintőporoztam a kezelőpanelt, hogy meglássam, milyen számokat ütött be Willy a bejutáshoz. Így a számok megvoltak, csak a helyes sorrendet kellett kitalálni, de az már gyerekjáték volt a beütött számok csippanásának dallama alapján. Hiába kértek, nem árulom el nektek a helyes sorrendet, lehet, hogy még azóta sem cserélték le a kódot, aztán majd főhet a fejem, ha vételenül eltűnnek dolgok! Szóval így sikerült bejutni a laboratóriumba. Kamera figyelte a mozgást, de szerencsére a sötétben nyugodtan tevékenykedhettem. A hőkamra bal oldalán találtam egy kulcsot, amit gyorsan elsüllyesztettem a zsebem mélyére. A hőkamrát megpróbáltam kinyitni, hiszen a híres 'Uxitza fia' maszk ott pihengetett a kellemes klímában. Találtam egy gombot az ajtaja mellett, amit megnyomva szomorúan konstatálhattam, hogy csak bizonyos személyek nyithatják ki, miután a géphang felszólítására bemondják a nevüket. Mivel az én nevem hiába mondogattam, valami mást kellett kitalálni. Visszamentem Clive irodájába, hátha visszatértek Ginával a sétából. Nem volt ott senki. Kinéztem az ablakon, és egy furcsa figurát láttam egy telefonfülkénél, valamiért borzongás futott át a hátamon. Találtam Clive asztalán két könyvet, amit onnan vételenül elraktam. A könyvek alatt az asztalon egy furcsa alakú nyílást találtam, amibe pontosan beleillett a hőkamra mellett talált kulcs. Egy titkos rekesz nyílt ki Clive asztalának oldalában. Nem nagyon akartam ott kutatni, de azért megnéztem, mit rejteget a barátom. Hihetetlen szerencsémre egy diktafont találtam ott. Miután a kulccsal visszazártam a rekeszt, átszaladtam Dr. Olivaw-hoz, és rávettem, hogy mondja ki még egyszer a nevét. Igen, jól gondolják, felvettem az egész beszélgetést diktafonra. Visszamentem az elemző laborba, megnyomtam a gombot, majd amikor elindítottam a diktafont, kiderült, hogy lemerült az elem. Mérgesen felalá járkáltam a laborban, miközben illetlen gondolatok forogtak a fejemben az összes szentekkel kapcsolatban. A jobb oldalon találtam egy nitrogéntartályt, ez adott egy remek ötletet. Összevarázsoltam a diktafonból kiszedett elemet azzal a merőkanálféle dologgal, amit a labor jobb sarkában találtam. Ezt a tákolmányt aztán felhasználtam a nitrogéntartálynál egy érdekes kísérlethez. Azt hallottam ugyanis, hogy a lemerült elemek újra erőre kapnak, ha sikerül jelentősen lehűteni őket. Szóval kinyitottam a nitrogéntartályt, és odaillesztettem az imént összerakott tákolmányt. Így sikerült lehűteni az elemet, amit visszaraktam a diktafonba, és újra megpróbáltam kinyitni a hőkamrát, ezúttal végre sikerrel. Megkaparintottam a maszkot, és a kipattintottam a drágakövet annak a Maya tárgynak a segítségével, amit Dr. Olivaw laborjában cseréltem ki a keresztre. Visszamentem a restaurátori laboratóriumba, és beszereltem a drágakövet a lézeres gépezetbe. Dr. Olivaw pont megpróbálta használni, és a maszk, amin éppen dolgozott, inci-finci kis darabokra tört. Ettől teljesen kiborult, és azt mondta, majd meghal, hogy ihasson egy jó jeges kávét. Mert anélkül most már el sem tud kezdeni dolgozni. Kinn Clive irodájától nem messze találtam egy kávéautomatát, ami persze épp kifogyott. Megkérdeztem Willy-t, hogy nem tudná-e feltölteni, de azt mondta, már raktáron sincsen kávéja, mert Dr. Olivaw napi 12 jegeskávét iszik. Kicsit körbenéztem, hátha eszembe jut valami ötlet, mit lehetne tenni. A Maya kiállításon érdekes dologra bukkantam. Az egyik szobor előtt rengeteg edény volt, az egyikben kávébabhoz hasonló dolgot találtam, amit gyorsan el is tettem, és odavittem Willy-hez. Azt mondta, csak finomra őrölt kávét tehet az automatába. Emlékeztem, hogy Dr. Olivaw valami furcsa eszközzel dolgozott az asztalánál, amit eddig nem nagyon tudtam megvizsgálni. Ez egy eszterga volt, amivel porrá törtem a 'kávébabot'. Visszavittem Willy-nek, de azt mondta, ugyan bízik bennem, de ez a por nem tűnik kávénak. Na, ekkor már nagyon ideges lettem, elindultam felfelé a géphez, hogy akkor majd én feltöltöm. A géptől nem messze már elszállt a magabiztosságom, és hogy húzzam az időt, megnéztem minden tárgyat közelebbről. A szemeteseben találtam egy üres kávészacskót, amit megtöltöttem az imént őrölt furcsa porral. Így már végre elvette Willy, és fel is töltötte a gépet.

Szereztem egy kávét, odaadtam Olivaw-nak. Ettől életre tért, bár csak egy rövid időre, mert az Elképesztően Ütős Maya Speciál™ kávétól

gyorsan kifeküdt. Szerencsére azt a rövid időt jól kihasználta, a kereszt szebben csillogott, mint újkorában. Elvittem az elemző laborba, ahol kiderült, hogy ez egy Hopi származású tárgy. A Hopik egy őslakos törzs, a tagjai Arizona vidékén élnek – vagy éltek. A kereszt aránylag értéktelen anyagból készült, és még annak ellenére sem érhetett túl sokat, hogy régiségnek számított. Tehát az biztos volt, hogy nem az értéke miatt kereste a maffia. Éppen elgondolkodtam volna, hogy mi lehet a dolgok hátterében, mikor berontott Clive, hogy siessek, Gina veszélyben van! Csak arra emlékszem, hogy kiléptem az ajtón, és elsötétült a világ.

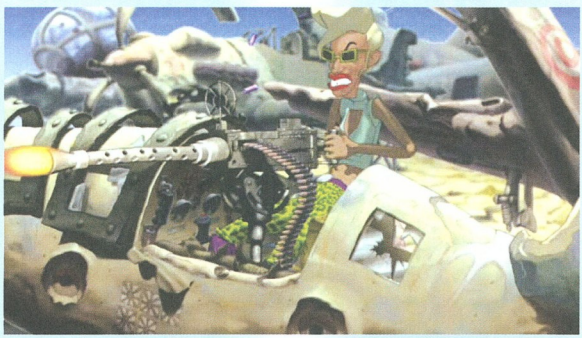
Egy helikopterben tértem magamhoz, ahol Gina elmondta, hogy a gengszterek megölték Clive-ot. Egy pillanatig forgott velem a világ, de aztán kiderült, csak légörvénybe kerültünk. Nagyon megrázott Clive halála, hiszen ha nem hozzá megyünk akkor este, még most is élne. A levertségem hamar tenni akarássá változott, meg akartam bosszulni a halálát. A helikopter leszállt a sivatag közepén, egy öreg, kiszáradt olajmezőn. Megkötöztek minket, aztán kiosztottak nekem jó pár nyaklevest. A végén jutalomból még egy jókora kokit is kaptam, az egyikük pisztollyal a tarkómra csapott.

3. fejezet – A nagy szökés

Egy lepukkadt helységben tértem magamhoz. A fejem zúgott, és a rekkenő hőség sem tett jót az egészségemnek. Eltűnt az összes cucc a zsebemből, de leginkább Gina miatt izgultam. Egy nagy fa ajtó állta utam, de találtam rajta egy kis rést, ahol kikukucskáltam. A gengszterek Ginát faggatták, de ő nem mondott semmit nekik. Attól tartottam, hamar elvesztik a béketűrésüket, valamit tennem kellett. A helység bal oldalán található szél mellett találtam egy fújtatót, a polcon egy 'Minden Esetben Mindent Pillanatok Alatt Tisztít™' spray-t. A jobb oldalon egy elképesztően szakadt polc állt, a környékén találtam egy feszítővasat, egy rongyot és egy dugót. A tisztító spray-vel befújtam a rongyot, és letörölgettem körülbelül egy tonnányi port és koszt a hűtő felett található ablakról. Kinéztem, gyönyörűen sütött a nap, ami nagyon kellemes egy tengerparton, miközben koktélt kortyolgatsz, de én pont egy sivatagba keveredtem, és vérszomjas gengszterek meg akartak ölni. Szóval nem volt annyira rózsás a helyzet. Kinyitottam a hűtő fedelét, és kihúztam a konnektorból. Így a rengeteg jég szinte pillanatok alatt megolvadt a hűtőben. Kihúztam a hűtő alján található dugót, és leeresztettem a vizet. Az üres hűtőgépet így szépen arrább tudtam tolni. Egy kedves csapóajtó volt a hűtő alatt, egy még kedvesebb lakattal lezárva. A feszítővas rendkívül jó szolgálatot tett, és már szabad is volt az út.

Alighogy kimásztam a ház alól, három furcsa szerzet vett körül. Mondhatnám, hogy hölgyek voltak, de leginkább azokra a lányokra emlékeztettek, akiket Wesley Snipes és Patrick Swayze játszott a Wong Foo-ban. Szóval olyan transzvertikuláris lányoknak tűntek. Rögtön letámadtak, hátha a menedzserük küldött, akiről kiderült, valószínűleg szándékosan elrontotta a buszukat, ellopta a pénzüket, majd otthagyta őket a sivatag közepén. Elmondtam, hogy mi a helyzet, végül ráálltak, hogy közösen segítünk egymáson. Ők segítenek kiszabadítani Ginát, én pedig segítek nekik kijutni a sivatagból. Volt is egy tervem, csak még nem tudtam, hogyan hajtsuk végre. A terv három részből állt, először is el kellett terelni a gengszterek figyelmét, hogy be tudjunk jutni Ginához. A második lépés az volt, hogy megszökünk ott, ahol nemrég én. Harmadik lépésben be kellett zárjuk a maffiózókat, hogy időt nyerjünk, és végül szereznünk kellett egy járművet, hogy meg tudjunk szökni. Szóval nem voltunk könnyű helyzetben. Ilyenkor csak egy jó 12 éves whisky tud segíteni, de itt még csak vizünk sem volt, tehát neki kellett látni a terv végrehajtásának.

Először is körülnéztem a 'lányok' buszánál. A busz előtt a ládában találtam egy kilukadt kosárlabdát. A busz elején az ágy aljában találtam egy hordozható kis porszívót. Az ágyon egy divatos napszemüveg hevert, eltettem – gondoltam, Gina majd örülni fog neki. Jobb oldalon egy fióknyi rúzs volt, eltettem egyet, ki tudja. A busz hátuljában feküdt Carla, nem volt jó színben. Beszélgettem vele mindenféléről, kiderült, hogy valami gyógyszert szedett be, amire ráivott, és ettől ilyen kába. Nem maradt már neki a gyógyszerből, bár egy darab elgurulhatott a dobozból. Egy rács volt a padlón, a porszívóval nekiugrottam, hátha oda esett be a tabletta. Ott is volt! Találtam egy varrókészletet Carla hatalmas csizmája mellett. Összevarrtam a labdát, és a fújtatóval felfújtam. Jobb volt, mint új korában.



A környéken volt pár hely, ahova mehettem, először megnéztem, mi a helyzet a hangárnál. A hangárajtónál állva észrevettem, hogy egy izmos fickó üres sörös dobozokat dobál egy hordóba. Gondoltam, ő lehet a pilóta, vigyáznom kellett, hogy ne vegyen észre. A hangár másik oldalán volt egy ablak, ahol be tudtam mászni anélkül, hogy észrevett volna. Az ablak pont oda nézett, ahol a fickó a dobozokat dobálta. Arra gondoltam, mielőtt kiissza a sört, beletehetném a tablettát, amit Carlától szereztem. Ehhez azonban el kellett terelnem a figyelmét. Visszamentem a buszhoz, és beszédbe elegyedtem Lulával. Rá akartam venni, hogy jöjjön a hangárhoz, elvonni a pilóta figyelmét. Nem nagyon akart velem jönni. Már régóta gyanús volt valami vele kapcsolatban, gondoltam, most kipróbálom a gyakorlatban. Elővettem a labdát és megmutattam neki. Nem sok kellett hozzá, és kiderült, hogy ő valójában Lou Lamerre, a híres kosárlabdázó, aki háromszoros bajnok volt valaha az NBA-ben. Elmondtam neki, hogy tudom, kicsoda, és biztos vagyok benne, neki is jót tenne, ha eljönne segíteni nekem. Bókoltam neki, hogy mennyire jól bánik még mindig a labdával, bár az az igazság, tényleg elképesztő trükköket tudott. Végül sikerült rábeszélnem, hogy hívja ki a fickót egy versenyre, hogy elcsalja egy kis időre. Sikerült is a trükk, amíg távol voltak, gyorsan becsempésztem a tablettát a sörbe, és amikor a fickó benyakalta, egy perc sem kellett hozzá, és már meg sem tudott mozdulni. Kicsit tréfálkoztam is vele, aztán kinyitottam a hangárajtót. Ott volt a helikopter teljes életnagyságban! Megvolt hát a jármű, amivel menekülhettünk az akciónk végén. Találtam egy mogyoróvajas üveget a hordó tetején – a fickó figyelmeztetett, ne hagyjak sehol mogyoróvajat, ha jót akarok, mert a hangyák imádják, és mindent megtesznek érte, ha kell. Kicsit dühös voltam, felelevenítettem egy régi szokásomat a méreg levezetésére. Ott állt egy roncs motor, kicsit meglapogattam a feszítővassal. Erre leesett a lábtartó. El is raktam, bőven volt még hely a zsebemben. Visszamentem a 'lányok' buszához. Felszálltam, és a lábtartót odaszereltem az eltört ajtónyitó helyére. Pont passzolt. Így már be lehetett csukni az ajtót. Az ajtó belsején találtam egy kis borből készült tartó alkalmatosságot, abban pedig egy kulcsot. A busz belsejében volt egy lakattal lezárt hűtőgép, kinyitottam a kulccsal, és kivettem egy doboz margarint. Ezután leszálltam a buszról, és a repülőgép-temető felé vettem az utam.

A gép szárnyán találtam egy sisakot, a gép hátsó részén pedig egy üres tölténytárat. Még egy darabig csodáltam a roncsokat, de utána továbbálltam a kimustrált vonathoz. Egy kis bódé állt a vonattól nem messze, amiben a jelzések alapján robbanóanyagot tároltak. Miután megcsodáltam – mert bejutni sehogy sem sikerült –, halált megvető bátorsággal beléptem a vonat belsejébe, ahol iszonyatos büz fogadott. Találtam egy vödör rozsdás csavart, egyet elraktam, csak úgy a biztonság kedvéért. Megvizsgáltam a hordókat, majd a legközelebb álló kiszedtem egy zacskó mogyorót a feszítővas segítségével. Ezután újra a gengszterek tanyájához szaladtam. A ház cölöpökön állt, a cölöpök között találtam egy vödröt, és miután minden eszközöm megvolt a főzőcskéhez, visszamásztam a ház belsejébe. Beraktam a vajat és a mogyorót a sisakba, majd felraktam a hűtő tetejére, hogy szépen felforrjon a napon. A felforrt masszát szépen összekevertem, és máris egy sisaknyi házi mogyoróvaj boldog tulajdonosa lettem. Kimásztam a házból és visszamentem a kiszuperált vonathoz. Arra gondoltam, mi van, ha igaza volt a pilótának a mogyoróvajjal kapcsolatban? Itt volt az ideje, hogy kipróbáljam: ráöntöttem a sisak tartalmát a robbanóanyagos bódéra. Egy perc sem kellett hozzá, a bódé a hangyák martalékává vált. Felvettem a robbanóanyagot, majd még egyszer bementem a vonatba, friss levegőt szívni. A dugóba applikáltam a csavart, majd az újdonsült szerszámot kipróbáltam az XXX jelzésű hordón. Rögtön rájöttem, hogy ez még sem lesz így jó, odatettem a vödröt a hordó elé, majd újból kipróbáltam a fúró alkalmatosságot. Miután a vödör megtelt puskaporral, felvettem, és az olajkút felé vettem az irányt.

Az olajtócsában megmártóztattam a napszemüveget. A robbanóanyagot az olajkútra szereltem fel, így a terv újabb lépcsőjét sikerült teljesíteni, az olajkút felrobbantása biztosan elterelni majd a rosszfiúk figyelmét. Visszamentem a 'lányok' buszához. Mariola napszemüvegét elcseréltem az enyémre, így a bőrét barnábbnak látta, mint a sajátjával. Ekkor kölcsönkértem a napolját, amit most már szívesen odaadott. A rúzst kombináltam egy kis puskaporral, aminek eredményeképpen egy löszerrel lettem gazdagabb. Gyorsan be is raktam az üres tölténytárba. Pont oda passzolt. Most már csak le kellett gyártanom annyi löszert, amivel tele tudtam tölteni a tárat. Ehhez csak annyit kellett tennem, hogy fel kellett vennem az összes rúzst a buszban, és mind megtölteni puskaporral. Képzeljétek el, pontosan annyi rúzs volt, hogy tele tudtam tölteni a tárat! Micsoda véletlenek vezérlik az életünket! Visszamentem a repülőgéphez, megpróbáltam megmozdítani a géppuskát, de teljesen beragadt. Megpróbáltam napolajjal bekenni, és úgy megmozdítani. Ment, mint a karikacsapás! Végül betöltöttem a tárat, és visszamentem a 'lányokhoz', hogy tájékoztassam őket, minden kész, indíthatjuk a hadműveletet.

Elmondtam nekik, hogy van egy jó és egy rossz hírem. Természetesen először a jó hírt akarták hallani. Közöltem velük, minden a helyén van, indulhat az akció. A rossz hír az volt, hogy kell szereznünk valakit, aki tud helikoptert vezetni, mert az az egyetlen jármű, amivel kijuthatunk a sivatagból. Ekkor, mint derült égből villámcsapás, megjelent Carla, talpig egyenruhában. Kiderült, hogy ő valójában Hewitt őrmester, egész pontosan tengerészgyalogos őrmester. Mármint volt valamikor. Kiadtam a feladatokat. Mariola feladata volt a detonátor kezelése, Lula tartotta sakkban a maffiózókat a géppuskával, Carlának pedig a helikopternél kellett várni minket. Megkértem őket, hogy csak a legfontosabb dolgaikat hozzák a buszból, különben a helikopter nem bírja el a hatalmas súlyt. Naná, hogy az összes kacatjukat bepakolták, ráadásul az izmos pilótát is el akarták hozni, némi bónusz gyanánt. Nem tudtam mit tenni, engedtem nekik, de fizikus létemre elkezdtem buzgón imádkozni.

A terv bevált, minden ment, mint a karikacsapás. Olajkút robbant, a gengszterek kiszaladtak a házból. Ginát kiszabadítottam, majd Lula tűz alá vette a srácokat, hogy a házból ki ne szökjenek. Bepattantunk a helikopterbe, és végül felvettük Lulát, aztán már ott sem voltunk. Egyetlen problémánk volt csak, Carla nagyon régen nem vezetett már semmilyen repülő alkalmatosságot, mindannyian tengeribetegek lettünk, mire Arizonába értünk. A 'lányok' bájosan integettek, míg el nem tűntek a horizont túloldalán. Végre kettesben maradtunk Ginával.

4. fejezet – Negyedik típusú találkozások

Mikor már úgy látszott, minden sínen van, az egész összeomlott egy pillanat alatt. A sivatagban kóválygotunk, hogy megtaláljuk a Hopikat. Kikötődött a cipőfűzőm, Gina előreszaladt, és bezuhant egy rettentően mély hasadékba. Végtelenül hosszú percekig kiabáltam, és vártam, hátha válaszol. De hiába vártam, nem jött válasz. Ekkor elhagyott az összes erőm, leroskadtam, és azt kívántam, bárcsak én is meghalnék. Miközben szörnyen sajnáltam magam, neszteleníl, mint egy – nagyon csendes és óvatos – kísértet, ősöreg indián jelent meg egy közeli sziklán. Azt mondta, ne sajnálkozzak, azzal nem segítek senkinek. Ha már idáig eljutottam, akkor ne adjam föl, most már járjam végig a nekem szánt utat. Kiderült, a neve Wuchupim, és ő az utolsó Hopi törzsfőnök. Elmondta, hogy a kereszt, ami nálam van, egy kulcs, ami egy szent kriptának az ajtaját nyitja. Lehajtottam a fejem, hogy elgondolkozzak egy pillanatra, és mikor egy másodperc múlva a sziklára néztem, Wuchupim már nem volt sehol.

Elindultam hát, de úgy éreztem, könnyű azt mondani, hogy ne adjuk föl. Tegnap még egy egyszerű fizikus voltam, mostanra pedig meghalt az egyik legjobb barátom, és a nő, akibe – azt hiszem – beleszerettem. A gondolataimba merülve addig poroszkáltam, míg egy hihetetlen helyre nem érkeztem. Egy westernfilmbe illő kisváros volt, pontosan olyan seriffirodával és kocsmával, mint amilyet a John Wayne filmekben láttam. Megálltam a hotel előtt, amikor hirtelen valaki lövöldözni kezdett, ami már magában is kellemetlen volt. De ráadásul én voltam a célpont, és ez nagyon rosszul érintett. Elszaladhattam volna, de én inkább szóltam az illetőnek, hogy ugyan hagyja már abba a lövöldözést. Bementem a hotelbe, és ott találkoztam egy lánnyal. Kikérdeztem a városról és a Hopikról.

Kiderült, hogy a lányt Sushi Douglas-nek hívják, és az egész várost az ük-ük-ük nagyapja, James Theodor Douglas alapította, akinek rengeteg pénze volt. Az öreg elérte azt is, hogy vonat járjon Douglasville-be. Addig terjeszkedett, amíg egyszer csak a Hopik földjére is szemet vetett. Ők persze nem adták könnyen, J. T. pedig lemészároltatta őket. Egy valahogy életben maradt, eljutott a városba, és ott a főtéren borzalmas átkot szórt mindenre és mindenkire, még mielőtt lelőtték. Egy nap sem kellett hozzá, és kimerült az aranybánya, és rengeteg más szörnyűség történt. A lakók hamarosan mind egy szálig elszöktek, és utolsó cseppként a pohárba a gőzös kisiklott, lerombolt rengeteg házat, míg végül J. T. irodájában, egész pontosan James Theodor Douglas-en állt meg. Sushi nem tudta, merre lehet a Hopik faluja, de úgy emlékezett, kell legyen egy térkép a bányáról a sheriff irodájában. Megkérdeztem, mit keres itt, azt mondta, két barátjával, Kevinnel és Rutgerrel jöttek, hogy nyugodtan hódolhassanak a szenvedélyüknek. Megkérdeztem, neki mi a szenvedélye, kiderült, hogy hatalmas számítógép-guru.

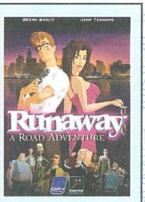
Elbúcsúztam, gondoltam, bebarangolom a várost. Először a bankba mentem. Megnéztem J. T. irodájának a maradványait, tényleg szörnyű pusztítást végzett az elszabadult vonat. Az asztalról felvettem egy bélyegzőt, a polc alól pedig egy valódi tizenkilencedik századi tűzőgépet. Ezután megnéztem a sheriff irodáját. A fogdában egy holttest feküdt, elég csúnyán elbánt vele az idő. Találtam néhány tűzifát a cella jobb oldalán, szépen elraktam őket. Az irodából kifelé jövet találtam egy szekeret, megpróbáltam leszedni róla a hevedert, de nem sikerült. Bementem a kocsmába, gondoltam, igazi Clint Eastwood módra berúgom az ajtót, de fotocellás volt. Még hogy vadnyugat! Igazi botanikus kertben találtam magam, bár elég gyanús növények voltak mindenütt. Felvettem egy cserepet a lépcső alól, majd a fészert átkutattam valami használható tárgy után. Találtam egy metszőollót. Felmentem a lépcsőn, ahol találkoztam Kevinnel, azaz ahogy magát hívta: Saturnnal. Mindenféle érdekes szobrokat épített.

Elbeszélgettem vele a környékről és a barátairól. Elmondta, hogy elszállt az ihlete, és azóta semmi kiemelkedőt nem tudott alkotni. Azt hitte, én is valamilyen művész vagyok, aki a városba akar költözni.

Fejlesztő:
Pendulo Studios
Kiadó: -

Megjelenés:
2002-Augusztus-14

Kategória: Kaland



Elmagyaráztam neki, hogy én csak átutazóban vagyok, és hogy igazából a Hopi falut keresem. Azt mondta, hallott már a faluról, de annak ellenére, hogy bejárta már jó párszor a környéket, nem találta sehol sem a nyomát. Haverja, Rutger sem talált rá, pedig ő is a környéket járja folyton. Rutger botanikus, az ő növényeit csodáltam meg odalenn. Egyszer látta ugyanazt az öreg indiánt, akit én, miután Gina lezuhant a hasadékba. Most is a városon kívül tartózkodott, elment gyökereket és növényeket kutatni. Kérdeztem, hogy kik laknak még errefelé, Kevin mesélt Mama Doritáról, aki a városon kívül lakott. Egyszer elment hozzá, hogy segítsen rájönni, miért nincsen ihlete, de az öreglány meg akart etetni vele egy pókot, amit előtte sakál-agyvelőbe áztatott. Azóta nem megy arra. Miután befejeztük a beszélgetést, megnéztem Ke... azaz Saturn műveit. Az egyik nagyon érdekes volt, egy kar is volt az oldalán. A vicc kedvéért meghúztam, erre katapultként kilőtte a városon kívülre a ráhelyezett festékes vödröt. Saturn eléggé lehordott, megígértem neki, hogy többet nem nyúlok semmihez az engedélye nélkül. Az erkélyen felvettem a csizsolót. Megkérdeztem tőle, hogyan szokta ideszállítani a szobrokhoz kiválasztott köveket. Kiderült, hogy Oscar – Mama Dorita 'testőre' – imádja a mentolos rágót, és bármit megtesz, ha cserébe adsz neki belőle. Miután mindezt megtudtam, búcsút intettem Saturnnak.

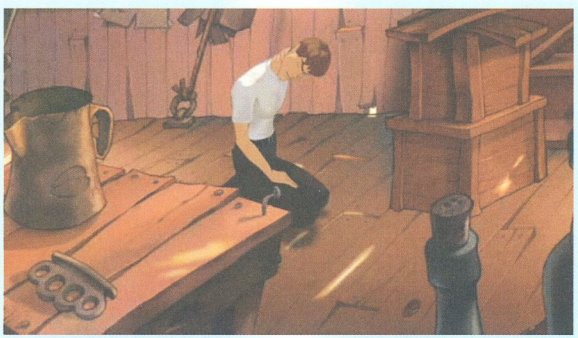
Elindultam, hogy körülnézzek a város környékén. Először a kráterhez mentem. Hihetetlenül nagy volt, komolyan mondom. Egy furcsa szerzet állt lenn, mellette egy még furcsább szerkezet. A szerzet neve Joshua volt, aki szerint minden bolygón vannak dimenziókapuk, melyek a Trantor bolygóra nyílnak. Ő a fején egy 'telepatikus sisakot' viselt, mert a trantoriak telepatikus úton tartották vele a kapcsolatot. Szóval a dimenziókapu itt volt valahol a kráter környékén, és a furcsa szerkezetet azért építette, mert csak azzal lehetett volna kinyitni.
De sajnos valami probléma lépett fel az energiaellátásban, így a szerkezet meg sem mukkant. Valamilyen dallamról beszélt, amit le kellene a szerkezettel játszani, de nem értettem teljesen, hogy miről beszél. Voltak a gépre kötve mindenféle színes lámpák is, de Joshua elmondta, csak azért szerelte be őket, mert minden filmben ilyesmit látott, gyakorlati jelentősége nincsen a dolognak. Megvizsgáltam a szerkezeten a rotort, és utána eloldalogtam.

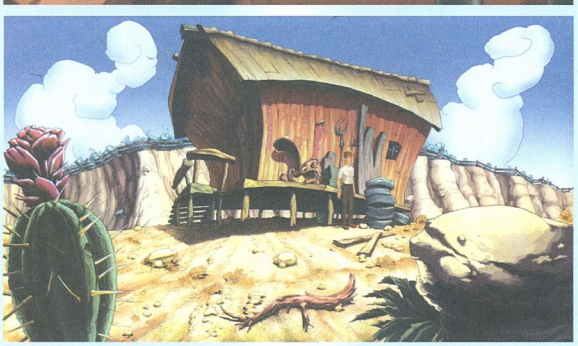
Átsétáltam Mama Dorita házához, amitől nem messze egy kút állt, előtte egy furcsa formájú kő hevert.

Felvettem, hogy jobban megvizsgálhassam. Egy luk volt a közepén, úgy nézett ki, mint egy fánk. Biztos voltam abban, hogy emberi kéz munkálta. Egy nagy melák – Oscar – állt az ajtóban, aki nem engedett bemenni. Elmagyaráztam neki, hogy egy indián falut keresek, és hogy ez mennyire hihetetlenül fontos. Azt mondta, Mama Dorita csak olyan esetekben tud segíteni, ha a túlvilággal kell felvenni a kapcsolatot, vagy ha valakit meg kell gyógyítani. Oscartól balra találtam egy edényt, valószínűleg ebbe szoktak ételt rakni a macskáknak. Mindenesetre elttettem. Elbúcsúztam Oscartól, és elindultam, hogy megnézzem az elhagyatott bányát. Amint meglátttam, egyből előtörtek az emlékek, hiszen emiatt a bánya miatt vesztettem el Ginát. Valószínűleg ott hevert egy tárnában az élettelen teste. A bánya bejáratát egy hatalmas kő torlaszolta el, de kellett legyen valami mód, hogy azt onnan eltávolítsam. Találtam egy olajos kannát, elttettem a biztonság kedvéért. Visszamentem Douglasville-be, és a szekérről leszedtem a kantárszíjat a metszőolló segítségével. Visszamentem a kráterhez, és megpróbáltam a kantárszíjat a rotorra szerelni. Az volt a tervem, hogy a szíjat rászerelem a motor hátsó kerekére, az megforgatja a rotort, így a szerkezet működéséhez szükséges energia biztosítva lesz, és végre megtudjuk, tényleg létezik-e az a fránya dimenziókapu. Rájöttem, először a szíj két végét össze kell kapcsolni, hogy egy ékszíjféle dolgot kapjak. Szerencsére volt még három kapocs a tűzőgépben, pont elég volt a feladathoz. Nem akartam összepiszkolni a kezem, odaadtam hát a szíjat Joshuának azzal, hogy minél hamarabb szerelje fel. Megesküdött, hogy rögtön megcsinálja, csak gyorsan lejegyzi a trantoriak legfrissebb üzenetét. Elindultam a városhoz, de inkább visszafordultam, és megnéztem, mit végzett Joshua. Kiderült, hogy nagy marha voltam, előbb fel kellett volna rakni a szíjat a motorra és a rotorra, és csak utána kellett volna összetűznöm. Most emiatt a baklövés miatt szereznem kellett egy tízes kulcsot, hogy le tudjuk szerelni a motor kerekét. Eszembe jutott, hogy Saturnnak rengeteg szerszáma van. Kölcsönkértem a kulcsot, szíves-örömeset odaadta, mondta, hogy vegyem le a szerszámos polcról. Naná, hogy minden kulcs ott volt, kivéve a tízest. Saturn a zsebébe nyúlt, hátha ottmaradt valami miatt, és így is volt. Hanyagul felém dobta a kulcsot, de a remek reflexeimnek köszönhetően kirepült az ablakon. Lementem az utcára megnézni, hol a kulcs. A vályúba esett, ami tele volt valami undorító dologgal. Visszamentem Saturnhoz, és az erkélyről ledobtam a virágcserepet, hogy kiugrassza a nyulat a bokorból, azaz a kulcsot a mocsokból. A tervem bevált, szaladtam visszza a kulccsal Joshuához. Odaadtam neki, de éppen megint egy üzenetet jegyzetelt, így várnom kellett, amíg felszereli a szíjat. Körülnéztem a bányánál, majd visszamentem. Kész volt a nagy mű, de a szerkezet még mindig állt. Most kapaszkodjatok meg: kifogyott a benzin a motorból! Elhiszitek? Itt már nagyon közel álltam egy hisztériás rohamhoz. Visszamentem Saturnhoz, hátha tud segíteni. Volt gázolaja, de azt mondta, náluk van egy nagyon fontos szabály. Amikor idejöttek, kitalálták, hogy soha többé nem használnak pénzt. Ha valakinek szüksége van valamire a másiktól, akkor cserébe neki is adni kell valamit. Természetesen kölcsön bármit odaadnak, de olyan dolgok esetében, mint a gázolaj, amit elhasználsz, és nem tudod visszaadni, mindenképpen kell adni valamit cserébe. Saturn azt mondta, adjak neki egyet a saját műalkotásaim közül, ő ugyanis megszállottan gyűjti más művészek alkotásait. Odaadtam neki a lukas követ, amit Mama Dorita házánál találtam. Kérdezte, hogy mit jelent a szobrom, mondtam, hogy az emberiség törékenységét szimbolizálja. Tetszett neki a dolog, de úgy érezte, hogy még nin-csen kész a mű.
A csiszolóval alakítottam rajta, de még mindig azt érezte, hogy valami hiányzik. A borostyánom beillesztettem a lukba, így már csak az ajtóba kellett tennem a kész alkotást, hogy a nap fénye teljessé tegye a kompozíciót. Saturn elmondta, hogy vigyázzak a gázolajjal, mert ez egy nagyon erős koncentrátum, először hígítanom kell, méghozzá úgy, hogy pontosan 40 köbcenti gázolajat kell felhasználni. A 40 köbcentis mérőedénye pont eltörött, így csak egy 30-ast és egy 50-est tudott kölcsönadni. Megkérdeztem, hogy tölthetek-e vizet a tartályból, és az igenlő válasz után megtöltöttem az olajos kannát. Az 50 köbcentis edényt teletöltöttem olajjal, majd áttöltöttem a tartalmát a 30 köbcentisbe. A 30 köbcentisből visszaöntöttem az olajat a gázolajas tartályba, ezután az 50-es tartalmát a 30-asba. Megint teletöltöttem az 50-est, és így végül még pont 10 köbcenti fért a 30-asba, amit az 50-esből pótoltam, így kaptam pontosan 40 köbcentit. Az üveget megtöltöttem vízzel, majd hozzákevertem a gázolajat. Szaladtam a kráterhez, ahol betöltöttem az üzemanyagot a motorba. Minden készen állt, Joshua megkért, hogy segítsek neki. Meg kellett húznom a szerkezeten egy kart, miután Joshua berúgta a motort. Ezután lement a kráterbe, ahol a legerősebben foghatta a telepatikus jeleket, és megkért engem, hogy a kezelőpanel segítségével játsszam le a megfelelő dallamot. Nem volt könnyű, de annyi segítséget kaptam Joshtól, hogy minden próbálkozás után elmondta, hány jó hangot ütöttem le. A helyes sorrend a C, G, E, B, A volt. Amint lejátszottam a dallamot, hatalmas fénysugár lepte el a kráter, és mire észbekaptam, Joshua már eltűnt. Lementem a kráter aljába, és csak a telepatikus sisakot és némi megégett földet találtam. A sisakot elraktam, majd kinyitottam Joshua sátrának ajtaját, s megnéztem, milyen hasznos dolgot találok ott. Már úgysem hiányzott neki, nem igaz? Találtam egy kötelet és egy bányászlámpát. Visszamentem Douglasville-be.

Odaadtam a telepatikus sisakot Saturnnak, hátha ez segít neki visszaszerezni az elveszített inspirációt. Felpróbálta, és némi varázslás után azt mondta, igazam van, olyan ötletei támadtak, mint még soha. Gyorsan letette a forrasztólámpáját a földre, és elszaladt követ keresni, hogy meg tudja valósítani a legújabb ötletét. A forrasztólámpát eltettem, nehogy valaki más lopja el. A hotelben beszélgettem Sushival egy pár szót a város történetéről. Megkérdeztem, hogy lehet, hogy a cellában egy csontváz pihenget. Kiderült, hogy a város alkoholista doktora fekszik ott, aki egy műhiba folytán egy kisgyermek halálát okozta. Egyedül a sheriffnek volt kulcsa a cellához, de amikor kitudódott, hogy egy robogó vonat közelít – masiniszta nélkül – a város felé, a sheriff hősiesen megpróbálta megállítani a vonatot, be is szállt a fülkébe, de egy baleset következtében a kazánba esett. Arra gondoltam, lehet, hogy a kulcs ott van valahol a vonat környékén. Körülnéztem, de nem találtam meg sehol. Mi van, ha még mindig benn van a vonatban? Visszarobogtam Saturnhoz, megtöltöttem az olajos

kannát vízzel, és utána a vizet az oldalára fordult vonat tartálynyílásán betöltöttem. Ezt a műveletet megismételtem ötször egymás után, amíg úgy nem éreztem, hogy most már elég lesz a víz. Bemásztam a vonat vezetőfülkéjébe, betettem a farönköket a kazánba, és utána begyújtottam a forrasztólámpával. Találtam egy kis kormánykerékféle dolgot, amiről kiderült, hogy a nyomást lehet vele növelni. Tekertem





rajta egyet. Találtam egy kart is, amivel a gőzt lehetett kiengedni. Meghúztam, és a vonat kéményén kieresztett gőz egy tárgyat lött ki a levegőbe. Kiszálltam, felvettem a kulcsot, amiről egyből látszott, hogy egy börtönajtó kulcsa. Reménykedtem, hogy a hőtől vagy az ütközéstől nem deformálódott el, és még fel tudom használni. Visszafelé jövet beugrottam a bankba, hogy megnézzem, milyen messzire repült a festékes vödör, amit Saturn műtermében löttem ki. Kiderült, hogy a festéken kívül még egy nagy luk keletkezett a földön, megpróbáltam bekukucskálni. A sheriff irodájába siettem, kinyitottam a cellaajtót, és bementem. Eléggé büdös szag terjengett, de a földön található táskában nagyon értékes dolgot, egy üveg mentolos kenőcsöt találtam.

Ezután még egyszer beszéltem Sushival, és újra megkérdeztem a térképről. Kiderült, hogy valószínűleg a bank pincéjében tarthatták a szélben, vagy annak környékén. Talán ha valami nehezebb tárgyat lőnék ki a katapulttal, akkor beszakadna a padló, és le tudnék menni a pincébe, gondoltam. Visszamentem Saturn műtermébe, és megtaláltam a megoldást. Egy hatalmas szögon lógott a plafonon, amit az emelővel a katapultra tettem. Miután kilőttem, gyorsan elmondtam két miatyánkot, és utána elindultam megnézni, hogy mi történt. Hatalmas szerencsémre a szobor ugyanoda repült, mint a festékes vödör, és jókora lukat ütött a padlóba. A szobrot létrakent használva lemásztam a pincébe. Megvolt a széf, de hiába próbáltam meg a számzárat tekergetni, nem tudtam kinyitni. Megkérdeztem Sushit, nem tudja-e a kombinációt. Sajnos nem tudta, de rengeteg ötletet adott, ugyanis kiderült, szakértője a témának. Azt mondta, a széf valószínűleg az 1800-as években készülhetett, tehát szinte biztos, hogy egy Winchester típussal van dolgunk. Ezekről annyit kell tudni, hogy az első számot jobbra kell tekerni. Ezzel sokat segített, de még mindig nagyon távol álltam attól, hogy képes legyek kinyitni a széfet. Hacsak nem találok egy mackós szerszámkészletet, de legalább egy sztetoszkópot. Megnéztem a halott doki táskáját még egyszer, és egy sztetoszkóppal a kezemben szaladtam vissza a bankba. Szép lassan jobbra tekertem a számzárat, és a megfelelő helyen hallottam a zár kattanását. Utána óvatosan balra, majd újra jobbra kellett tekernem a zárat, így sikerült kinyitni az ajtót. Miután megvolt a bánya térképe, kiderült, hogy a túloldalán van a Hopi falu. Visszazártam a széfet, biztos, ami biztos. Na jó, elárulom a kombinációt, 85-29-54. Nem mintha sokra mennétek vele, a térképen kívül csak ócska kacatokat találtam.

A kocsmában újra körülnéztem a fészerben. Találtam dohánylevelet. Elmentem a bányához, de még gyúrnom kellett volna pár évet, hogy el tudjam görgetni a követ. Rögtön beugrott Oscar, meg az olthatatlan szeretete a mentolos rágó iránt. Beszéltem vele, megkértem, hogy segítsen, de nem akaródzott neki. Micsoda város, senki nem segít itt önzetlenül? Oscar most is rágózott, de amikor rákérdeztem, kiderült, hogy az nem rágó, hanem mentolos dohánylevél. A mentolos kenőcsöt ráöntöttem a dohányra. Összekombináltam a tálkát a bélyegzővel, majd a dohányt szétöröltem. Gusztusos mentolos dohánymasszát kaptam végeredményül. Odaadtam Oscarnak, aki borzasztóan örült az ajándéknak. Azt mondta, tartozik egygyel. Azt mondtam, OK, akkor induljunk a bányához. Könnyedén elgurította a követ, az utolsó akadályt, hogy elindulhassak a Hopik faluja felé. Halált megvető bátorsággal bementem, hogy szembenézzek a sorsommal. De előbb megfordult a fejemben, hogy szerzek néhány váltás alsót.

5. fejezet – Ajándékok a kriptából

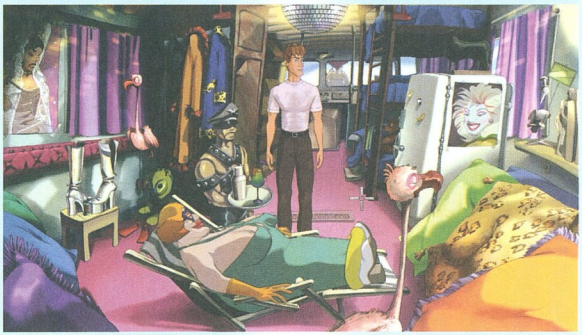
Magam sem tudom, mennyi ideig kóboroltam a bányában, mikor egyszer csak fényt láttam az egyik alagút végén. A térkép nem jelölt kijáratot, de már annyira untam a gyaloglást a sötétben, hogy elindultam a fény felé. Szárnysuhogást hallottam, megfordultam, és majdnem szörnyethaltam a félelemtől, amikor megláttam azt a rengeteg denevért. Kiszaladtam a bányából, és egy sziklaszirten találtam magam. Messze a völgyben egy falu maradványait láttam. Valahogy le kellett jutnom onnan. Egy fadarab hevert nem messze a kijárattól, felvettem. Alatta egy bányász szerszám darabja rejtőzött, eltettem azt is. A bánya kijárata felé fordulva észrevettem, hogy ott fekszik egy csontváz. A nagy futásban észre sem vettem. Felvettem az egyik csontot, és a szerszámmal összekombináltam. A bejárat bal oldalán nagy nehezen megláttam egy szöget. Az újdonsült szerszámom használva kiszedtem, majd a szikla peremén jó erősen bevertem, hogy a kötelet hozzáerősíthessem. Mindig jó hegymászó voltam, az iskolai táborokban is erről ismert mindenki. Szép lassan lemásztam, és amit láttam, olyan boldoggá tett, mint még semmi soha életemben. Talán ahhoz mérhető, amikor egyszer gyerekkoromban elejtettem a fagylaltom, de anyu nem vert meg, mint máskor, hanem vett helyette másikat. Szóval el sem tudjátok találni, mit, illetve kit találtam ott. Ginát! Kiderült, hogy miután lezuhant, csak annyit érzett, hogy valami nagy baj van a lábával. Rengeteg időbe telt, mire kikúszott a bányából, de akkor szembe találta magát egy szörnyű szoborral, amitől halálra rémült. Megpróbált felállni, de sehogy sem sikerült. Már majdnem feladta, amikor én, mint derült égből a fizikus, egyszer csak megérkeztem. Elmeséltem neki nagyjából, hogy mire jöttem rá, és mondtam neki, hogy keressünk egy orvost, mert szörnyen néz ki a lába. Ő ragaszkodott hozzá, hogy menjek el a kriptához. Megfogadtam neki, hogy mindent megteszek, hogy végére járjak a dolognak.

Bementem a barlangba, ahol találtam egy tomahawkot. A falu bal oldalán találtam egy ajtót, azon bementem. Azon belül ismét bementem, utána két ajtó közül kellett választani. A bal oldalin kellett bemennem, és ezután még egy ajtón. Így pont oda jutottam, ahol a kötelem lógott. Levágtam a tomahawk segítségével, hiszen nagyon jól jött, hogy Gina lábát sínbe tudjuk rakni. Ezután megnéztem, hogy mi van a környéken, így eljutottam a titkos kripta ajtajához. Egy szobor állta utam, tágra nyitott szájjal. Megpróbáltam a kulcsot behelyezni, de az idők során annyi homok került oda, hogy lehetetlen volt bármit is betenni oda. Bal oldalon találtam egy bokrot, a tomahawkkal levágtam pár ágat. Így ki tudtam piszkálni a homokot, és végre be tudtam helyezni a kulcsot. Végre már csak egy lépés választott el, hogy fény derüljön a nagy titokra! Legalábbis ezt hittem. Bementem, ahol újra találkoztam Wupuchim-mel, az utolsó törzsfőnökkel. Azt mondta, örül, hogy sikerült eljutnom idáig, bár ő biztos volt benne, hogy nekem menni fog. Megkérdeztem, hogy miért kellett ide eljönnöm, erre megmutatott egy befőttes üveget, amiben egy emberi ujj

volt. Azt mondta, beszélnem kell azzal az emberrel, aki bement a kriptába, és az ujját ott hagyta emlékül. De hát az az ember már biztosan réges-régen meghalt – válaszoltam. Wupuchim beleegyezően bólintott, és azt mondta, én biztosan megtalálom a módját, hogy beszéljek az illetővel. Elkérte tőlem a kulcsot, hogy többé ne tehesse be senki a lábát a kriptába. Megkérdeztem, hogy találkozunk-e még valaha, azt mondta, biztos benne, hogy még keresztezi egymást az utunk. Kijöttem a barlangból, és arra gondoltam, milyen közelinek éreztem a célt, és most kiderült, messzebb vagyunk, mint valaha. Visszamentem Ginához, a tomahawkkal két darabra aprítottam a hosszú lécet. A kötéllel a lábához erősítettem, és megígértem neki, hogy amíg átjutunk a bányán, mindenről részletesen beszámolok neki.

6. fejezet – Az indián, a nővér és az ujj esete

Elvittem Ginát Mama Dorita házába, hogy meggyógyítsa őt. Oscar rögtön beengedett minket. Végre beszélhettem személyesen Mama Doritával. Azt mondta, hogy Ginának egy ideig pihennie kell, de utána jobban lesz a lába, mint valaha. Látta rajtam, hogy nekem is szükségem lenne a segítségére, megkérdezte, milyen ügyről lenne szó. Elmondtam neki, hogy beszélnem kellene egy halott szellemével. Azt mondta, meg lehet oldani a dolgot, de kell egy ember, aki érintett az ügyben, illetve egy médium. Az első felével nem volt gond, senki sem volt jobban érintett, mint Gina. Megkérdeztem, hogy a Mama nem ismer-e egy médiumot, kiderült, hogy a hölggyel, akivel eddig dolgozott, akadt némi gond, ezért elváltak az útjaik egymástól. Megkérdeztem, hogy én nem lehetnék-e médium. Belenézett a szemembe, és azt mondta, én nem tudnék transzba esni, tehát én nem lehetek médium. Elmentem a kocsmába, ahol nagy meglepetésre találkoztam végre Rutgerrel. Beszélgettem vele, és megkérdeztem, hogy tud-e adni valamilyen anyagot, amitől kicsit fogékonyabb lennék a földöntúli dolgokra. Azt mondta, van neki, de nem ad belőle. Odaadtam neki cserébe a tomahawkot, ami egyben pipa is volt. Erre belekóstolhattam a legjobb 'gyógynövényébe'. Rögtön hatott, elmentem Doritához, aki újra a szemembe nézett. Azt mondta, már alakul a dolog, de még nem az igazi. Újra meglátogattam Rutgert, aki elmondta, ha igazán ütős anyagot akarok, akkor ő tudna csinálni, de ahhoz kellene szerezni valamit, amit neki még nem sikerült. A Hopik földjén nő egy növény, de csakis szent földön, aminek a bogyójából rendkívüli dolgot lehet összehozni. Megnéztem a bokorról lenyesett ágat, és találtam rajta egy hüvelyt, ami valószínűleg bogyókat tárolhatott. Most már csak azt kellett kitalálnom, hogyan szedjem ki őket. Elmentem a sheriff irodájához, és újra megnéztem a kifogyhatatlan kincses táskát. Találtam egy szikét, amivel azon nyomban megpróbáltam kiszedni a bogyókat, de a hüvely olyan kemény volt, mint a kő. Beugrottam Sushihoz, aki már hallotta, hogy megjártam Hopi földet, és hogy egy lánnyal tértem vissza. Elmeséltem neki az egész sztorit, eltartott egy jó darabig. Azt gondoltam, egy szavamat sem hiszi majd, de egyáltalán nem így történt. Azt is megtudtam, hogy Sushi nagyon bír engem. Lementem a kandallóhoz, ahol a szikét izzó melegre hevítettem, és felvettem a piszkavasat. Vajon miért gyújtott be Sushi ilyen tűző melegben? A forró szike szépen eltávolította a bogyókat a hüvelyből, szaladtam is Rutger-hez. Ő pár perc alatt elkészítette a mágikus italt, amiből kortyoltam egy párat. Rögtön éreztem a hatását, szaladtam is vissza Doritához. Újra megmutattam a szemem, és most már Dorita is elismerte, hogy

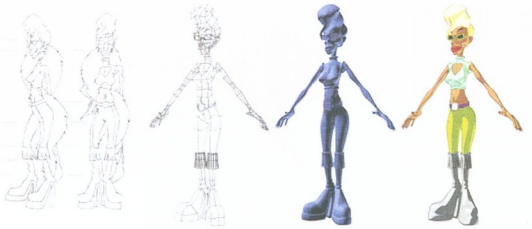


készen állok. Le kellett guggolnom az oltárhoz, és el kellett ismételnem, amit Dorita mondott. A lényeg az volt, hogy mindenféle szenteket megkértem, védjék meg a testem, amíg a lelkem eltávolodik, és ne hagyják, hogy egy gonosz lélek átvegye az uralmat. Ezen a ponton kicsit elbizonytalanodtam, de készen álltam a szeánszra. Le kellett mennem a lelkek kútjába. Oscar hozta Ginát és Mama Dorität.

A továbbiakat az igencsak hézagos emlékeim, és a Gina által elmesélt dolgok alapján tudom csak összerakni, higgyétek el, ekkor ért csak az eddigi legnagyobb meglepetés. Amint lementünk, Mama Dorita meghipnotizált, és ekkor Gina egy Johnny nevű indiánt kezdett el szólongatni. Johnny szelleme azt kérdezte, hol van, és Gina azt hazudta, hogy Sandrettiék bezárták egy sötét lukba. Gina megpróbált kiszedni belőle valamit, egy bizonyos rablásból származó pénz rejtekhelyét. Johny azt mondta, hogy nem mondja el senkinek, inkább Gina szabadítsa ki. Mama Dorita nem örült, hogy Gina átvert egy szellemet, azt mondta, ennek akár nagyon csúnya következményei is lehetnek.

Hagytak aludni, mint utólag kiderült, majdnem egy egész napig. Ezután Ginára támadtam, hogy mesélje el, hogy mi is történik itt. Kiderült, hogy az apja pásztor Utah-ban, és az égvilágon semmi baja sincs. Gina valóban a Pink Iguana-ban dolgozott, de több volt, mint egy énekesnő, a szórakoztatás sikamlósabb műfajaiban mozgott. Egy Johnny nevű indián – a haverja? barátja? – kereste meg aznap este, nem az apja. Johnny négy évet ült börtönben egy fegyveres rablás miatt. A Sandrettiknek dolgozott, de az a bizonyos rablás egy csapda volt. Nem tudni, hogy ki állította fel ezt a csapdát, de annyi bizonyos, hogy mindenkit elkaptak a rendőrök, kivéve Johnny-t, aki két nap múlva került csak elő, de az ellopott húszmillió dollár nem volt sehol. Senkinek nem árulta el, hogy hol van, arra számíthatott, hogy négy év múlva kiszabadul, addigra mindenki elfelejti, hogy mi történt, és akkor majd él, mint hal a vízben. A Sandretti fiúk természetesen sosem felejtenek, egyből utána eredtek. A találka közben odaadta Ginának a keresztet azzal, hogy vigyázzon rá. Ezután a Sandrettik elkapták, de az egyik véletlenül megölte, mielőtt kiszedték volna belőle, hogy hol rejtette el a pénzt. Igen, Gina ott volt, ekkor felsikoltott, majd kiszaladt az utcára, pont a kocsim elé. Képzelhetitek, nagyon mérges lettem. Szóval az egész csak a pénzről szólt? Gina esküdözött, hogy mennyire bír engem, és hogy nem akart átverni, de hiába mondta. Azt mondtam, segítek, ha már idáig eljutottunk, de amint végeztünk, sosem akarom látni többet. Annyi nyomunk volt, hogy Johnny gyakran járt erre, egy lakókocsiban lakott valahol a környéken.

Visszamentem Douglasville-be, legelőször Sushival beszélgettem, ő volt az egyetlen, akiben



megbíztam. Elmeséltem neki, hogy mi minden derült ki az előző beszélgetésünk óta. Azt mondta, még mindig jobb, ha Gina szerzi meg a pénzt, és kezd új életet, mintha a Sandretti fiúk szereznék meg. Teljesen le voltam hangolódva, elmondtam neki, hogy teljesen úgy érzem magam, mióta eljöttem New York-ból, mintha valaki dróton rángatna, mint egy bábút, vagy mintha egy számítógépes játék főszereplője lennék. Abban maradtunk, hogy beszélek a fiúkkal is, mert ők többet mászkálnak a környéken. Hátha ők látták a lakókocsit.

Beszéltem Saturnnal, aki éppen egy földönkívülihez nagyon hasonló alakot formázott meg egy kőből... Honnan jött az ötlet vajon? Megkérdeztem, nem látott-e egy lakókocsit a környéken valamikor, amikor alapanyagot keresett. Szerencsémre emlékezett egy helyre, ahol hét vagy nyolc hónapja járt, és látott egy lakókocsit. Még gyorsan belemerült egy művészeti eszmefuttatásba, de szerencsére gyorsan leállítottam. Megkérdezte, nem tudok-e valamit a szobáról, ami a plafonról lógott nemrég, de természetesen semmit sem tudtam. A város környékén most már könnyen megtaláltam a lakókocsit. Megpróbáltam kinyitni az ajtaját, de nem sikerült. Szerencsére a piszkafa itt jó szolgálatot tett, nem telt bele egy perc, és már benn is voltam. Emlékezhettek, a kalandjaim során voltam már pár büdös helyen – de ez, ez magasan elvitte a pálmát. Az ajtó mellett egy apáca egyenruhát találtam; annyira meglepődtem, hogy megnéztem még egyszer. Kiléptem a kocsiból, és átkutattam a szemetest. Találtam egy érdekes dolgot, a Mojave bank reklámbrosúráját. Elvittem megmutatni Sushinak. Azt mondta, tegyem az asztalra, csak pár percnyi dolga van még, de utána megnézi az Interneten, hátha talál valami információt. Elmentem addig a vonathoz, és még egyszer meghúztam a kart, hátha van még valami tárgy ott, ahol a kulcs volt. Szerencsém volt, kirepült egy sheriffcsillag is, amit fénysebességgel rejtettem el. Visszamentem Sushihoz, aki remek, de egyben szörnyű hírrel szolgált. A Mojave bank arról híres, hogy nem kérdeznek senkitől semmit, a legjobb hely arra, hogy valaki elrejtse a vagyontárgyait, legyen az bármi. Nem olcsó hely, de rendkívül biztonságos. Nem volt számlaszám, hitelkártya, vagy ehhez hasonló azonosítás, kivéve, hogy a tranzakciók során az ügyfélnek az ujjlenyomatával kellett a személyazonosságot igazolni. Sushi kiderítette, hogy Johnny-nak volt egy ikertestvére, aki beállt az apácákhoz. Az ő nevén volt a számla a bankban. Szinte biztos, hogy Johnny megbízta, tegye be a rabolt pénzt, de végül nem bízott meg benne, és ezért megölte. Az ujját a kriptában rejtette el, hogy a börtönévek alatt senki se találja meg. Elrakta magának az apáca egyenruhát, hogy beöltözzön, és a levágott ujjal felszerelkezve a pénzért menjen. Arra nem számított csupán, hogy a Sandretti testvérek rögtön elkapják, amint kijön. Sushival azt találtuk ki, hogy Gina öltözik be, és megy majd a bankba a pénzért. Csak nem lesz gond, ez nem az a hely, ahol sokat kérdezősködnek. Azt mondtam Sushinak, hogy megkaphatja a részem, elég keményen megdolgozott érte. Azt válaszolta, neki nincs szüksége pénzre, jelenleg éppen annyi van már neki, hogy ezer év alatt sem tudná elkölteni. Megígértette velem, hogy mindenképpen elköszönök tőle, mielőtt elmegyek.

Elmentem a lakókocsihoz, elraktam az apáca egyenruhát. Amint kiléptem, motorhangot hallottam. Gyorsan elbújtam egy fa mögé, és kit látok a sivatag kellős közepén, pont amikor már az ügy legvégén járunk? Sandrettiék két bérgyilkosát, Gustavot és Feodort. Kihallgattam őket; rájöttek, hogy ott vagyok a környéken, az volt a tervük, hogy várnak egy kicsit, hátha felbukkanok. Elmentem Oscarhoz, és odaadtam neki a sheriffcsillagot, és kineveztem Douglasville sheriffjének. Természetesen elvállalta, de azt kérdezte, hol a fegyvere? Gyorsan elugrottam Sushihoz, elhoztam tőle a puskát, és odaadtam Oscarnak. Rögtön kiosztottam az első feladatát, azaz hogy el kell kapjon két fickót, akik a környéket járják, és mindenkire ráijesztenek. Elmondtam neki, hogy éppen egy lakókocsinál vannak. Oscar peckesen lépdelve elindult, hogy teljesítse első sheriff megbízatását. Elszaladtam Sushihoz, és az ablakból néztem végig, ahogy Oscar bevágta a dutyiba a két nehézfiút. Elmondtam Sushinak, hogy mik a hírek, és bocsánatot kértem, hogy szó nélkül elloptam a fegyverét. Lementem a sheriffirodába, és hecceltem egy kicsit a srácokat. Utána felvettem az asztalról a zsákot, amibe Oscar az összes holmijukat rakta, és felvittem Sushihoz, hogy vizsgálja át. Lementem, beszéltem pár szót Oscarral, utána visszamentem megnézni, hogy mire jutott kedvenc számítógépes barátnőm. Kiderítette, hogy Feodor nagy moziőrült. Ezen mindketten meglepődtünk, Sushi megkérdezte, hogy ki a kedvenc rendezőm. Mondtam, hogy Woody Allen, és a kedvenc filmem tőle a 'Manhattan Murder Mistery'. Erről aztán eszébe jutott egy terv. Kért egy órát, hogy kidolgozza. Az óra gyorsan elrepült, visszamentem, és meghallgattam a tervet. Sushinak eszébe jutott a jelenet a Woody Allen filmből, amikor a férj hangját felveszik diktafonnal, és összevágnak egy szöveget, amit valaki másnak játszanak le.

Azt mondta, fel kell vennem a gengszterek hangját, hogy emulálni tudja a gépével, és fel kell vennem egy rövid szöveget Ginától is, hogy azt módosítás nélkül bejátsszuk.

Bementem a fogdába, addig hecceltem a srácokat, amíg majdnem összevesztek. Természetesen felvettem minden szavukat. Ezután meglátogattam Ginát, aki nagyon kíváncsi volt a terv részleteire – de sietni kellett, hát felmondattam vele azt a bizonyos mondatot, és már szaladtam is vissza Sushihoz.

És hogy azután mi történt? Happy End volt, vagy drámai fordulatot vett végül a történetem? Majd elmondom legközelebb, most hív a kötelesség...

Brian Basco

AZ IRÁNYÍTÁSRÓL

A Runaway igazi Point 'n' Click kaland, tehát ahova kattintunk, oda megy a főhős. Alapesetben a kurzor egy nagyító, ha egy tárgyra, vagy pontra kattintunk, Brian megvizsgálja azt. Ritkább esetben – mondjuk egy táska esetében – megnézi, hogy milyen hasznos dolog van ott, és el is rakja. Jobb gombra kattintva a kurzor kézformát vesz föl, ilyenkor a tárgyakat, dolgokat használni tudjuk. A kurzort a képernyő teteje felé mozdítva két menüpont jelenik meg, egyikre kattintva a tárgyainkat tudjuk megnézni, összerakni, a másik menü alatt találjuk a mentést és az egyéb opciókat. Ha egy tárgyat elővesznünk, és nem akarjuk már használni, akkor a jobb gombbal lehet leggyorsabban eltenni. Ha a kurzor nyíllá változik, akkor egy másik helyszínre tudunk átmenni. Érdemes kettőt kattintani ilyenkor, mert rögtön a következő helyre kerülünk, nem kell megvárni, amíg Brian átsétál a képernyő egyik végéből a másikba. Így rengeteg időt spórolhatunk meg.

PENDULO STUDIOS

Nagyon jó eredménye vezethet, ha igazi játékosok fognak játékfejlesztésbe. Így volt ez a Pendulio Studios esetében is. Első játékuk szintén egy kalandjáték volt, Igor – Objective Uikokahonia néven jelent meg. Utólag visszatekintve úgy látják, sokkal jobb lehetett volna, de akkor még amatőrként annak is örültek, ha egy olyan játékot tudnak készíteni, ami legalább nem lóg ki nagyon a sorból. Következő játékuk a Hollywood Monsters címet kapta, hatalmas sikert aratott Spanyolországban és Olaszországban, ugyanis csak ott mutatták be. Az volt a játék különlegessége, hogy a vége teljesen nyitott volt, tehát a végtelenségig lehetett játszani vele. A készítők elmondása szerint azóta is folyamatosan bombázzák őket a rajongók, folytatást követelve. Amikor a játék elkészült, az előzőhöz képest teljesen különböző játékot szerettek volna készíteni, ekkor jött az ötlet, hogy készítsenek egy road movie-féle játékot, ami kidolgozott történeten alapul, meglehetős csavarokkal.

2D? 3D?

A játék alapjában véve egy kétdimenziós kézzel rajzolt programnak tűnhet, bár ha valaki megnézi a karakterek mozgását, akkor joggal gyanakodni kezdhet. Ez nem véletlen, ugyanis a fejlesztők egy forradalmi, nem-fotorealisztikus renderelésnek elnevezett technikát alkalmaztak. Az objektumokat három dimenzióban renderelték, és kitöltötték kétdimenziós textúrákkal. Így a karakterek is kézzel rajzoltnak tűnnek, de elképesztően finom a mozgásuk. A legnagyobb kihívást a szájmozgás megteremtése jelentette. A szájat teljesen külön kezelték a modellektől, így tudták elérni, hogy minden egyes nyelv esetében illeszkedik a szöveg a szájmozgáshoz.

KIHÍVÁS

A játék még a legmegszállottabb kalandjátékosoknak is tartogat meglepetést. Ugyanis most nem működik a 'mindenkivel beszélgetek, minden tárgyat kipróbálok mindenhol' módszer. Csakis megadott sorrendben lehet a feladatokat teljesíteni, tehát pl. valakivel mindenképpen beszélnünk kell valamiről, meg kell szerezzünk egy tárgyat, össze kell kombinálni egy másikkal, amit már régebben szereztünk, ezután a tárgyat oda kell adjuk egy másik szereplőnek, és így tovább. A tárgyak nagyon eldugott helyeken vannak, sok esetben alig észrevehetők, és nagyon oda kell figyelni, hogy melyik szereplő mit mesél. A harmadik fejezettől válik igazán nehézzé a játék, amikor különböző helyszínekre mehetünk a kedvünktől függően, de itt is csak meghatározott sorrendben tudjuk a lépéseket megtenni.

TOMB RAIDER
ANGEL OF DARKNESS

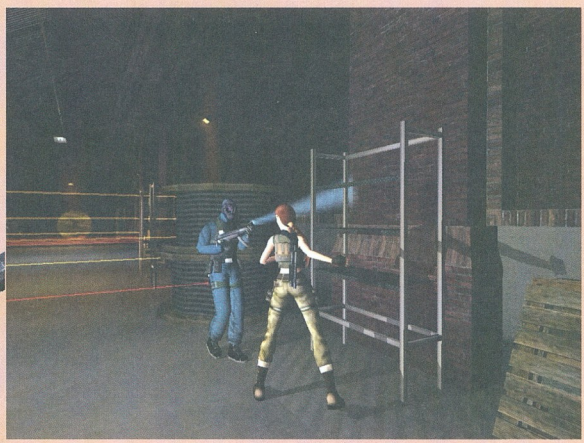
Hosszú hallgatás után tért vissza közénk a legszexisebb felfedező messzi vidéken – és azt hiszem, nem vagyok egyedül, ha azt mondom: már nagyon ránkfért egy kis kalandozás a megszokott Tomb Raider minőségben. Az előző számainkban ismertetett Indiana Jones ugyan szintén remek programnak bizonyult, mégsem tudta azt a hangulatot és pályatervezetségi formulát felmutatni, amivel az eddigi Tomb Raider játékok büszkélkedtek – így igen csak izgatottan installáltam gépemre az immáron hatodik részt a sorozatban.

A The Angel of Darkness alcímmel ellátott legújabb Tomb Raider epizód még a legmegátalkodottabb Lara rajongóknak is meglepetésszámba fog menni, hiszen a több mint 3 éves fejlesztési időszakban minden apró építőelemet kicseréltek és újraírtak a Core Design angliai fejlesztőbázisán. Bár a játék lényegét, a kalandozást és tárgykeresgélést meghagyták, ezek mikéntjét és hogyanját erősen felforgatták. Lara most már nem a sírok mélyén kutat elveszett ereklyék után, hanem a nagyváros forgatagában próbál menekülni üldözői elől, és ez teljesen új megvilágításba helyezi az egész játékot.

A történet Párizsban kezdődik, ahol egy brutális gyilkosságsorozatot próbál felderíteni a rendőrség – eredménytelenül. A Monstrum néven emlegetett sorozatgyilkos már egykori mentorunk, Verner von Croy életét is fenyegeti – a professzor egy XIV. századi festménykollekció tanulmányozása közben került közelebbi kapcsolatba a francia alvilággal. Prágai segítőtársával olyan mélyre ássák magukat a festmények eredetét illetően, hogy életük veszélyben forog, és pont látogatásunk alkalmával történik meg a tragédia: a professzor holtan rogyik össze az orrunk előtt, kezéből fegyver hullik ki – mi pedig menekülhetünk az éjszakába...

1., Parisian Back Streets

Első helyszínünk, a párizsi sikátor a játék tulajdonképpeni gyakorlópályájának felel meg, hiszen itt fogjuk elsajátítani Lara alapvető mozgásait – és mivel még viszonylag kevés az ellenfél, bőven lesz rá lehetőségünk, hogy beleszokjunk a játékba, valamint átvegyük annak szellemiségét és atmoszféráját. A legnagyobb újítást Lara folyamatos kommentárjaiban és a képernyő alján jelentkező segédkező ikonokban üdvözölhetjük – mindkét tulajdonság a játékost segítendő került a játékba, s azt hiszem, ezáltal jóval könnyebbé is vált valamilyen szinten. Ennek megfelelően hamar figyelmeztetést is kapunk, hogy a szemközti ajtó melletti konténer megmászható. Ezúttal nem kell bajlódnunk a különböző gombkombinációkkal egy-egy kiemelkedés megmászásakor – főhősnőnk automatikusan teszi a dolgát, ha olyan tárgyat érzékel, amivel ezt meg tudja tenni. Jóllehet jobb oldalra tovább visz az út, ám a zárt ajtón és a leláncolt házőrzőn kívül semmi érdekeset nem találhatunk. Így nem is kell mást tennünk, mint felvennünk a csokiszeletet a földről, és felmászni a zöld konténerre. Innen a fejünk feletti erkélyrészleg lesz a következő állomás, ahová felhúzódzkodva már ugorhatunk is a szemközti platformig. A sarkon befordulva egy létrára lehetünk figyelmesek. Ennek megmászása pofonegyszerű: mindösszesen csak a felfelé gombot kell lenyomnunk, és Lara máris egy szinttel feljebb találja magát. Jegyezzük meg a nyitott ablakot a sarkon túl, majd mivel egyelőre felesleges bemásznunk a szobába, létrázzunk még egy szinttel feljebb. Vegyük fel a földön heverő pénzérméket, majd nézzünk át a szemközti ház tetőire – oda kell ugyanis átugranunk. Ehhez nekifutásból kell elrugaszkodnunk, majd egy halk huppanással landolnunk (szerencsétlenebb esetben a tető szélének peremébe kapaszkodva húzhatjuk fel magunkat). Vegyük fel a bal oldali rács mögött a csokoládédarabot, majd fordítsunk neki hátat, és sétáljunk el egyenesen a háztető végéig. Itt jobbra fordulva ugorjunk át a pallóval lefedett részhez, majd a szennyvízcsatornában megkapaszkodva mászszunk egy szinttel feljebb. A háztető peremét megragadva oldalazzunk el jobbra – majd mivel egy kicsit sok volt ez Lara fizikumának, pihenjünk le egy rövid időre a narancssárga palatetőn. Miután kiszusszantuk magunkat, kapjuk el újra az ütemet, és tovább oldalazva jobb oldalra húzzuk fel magunkat a tetőre. Vegyük fel a gyógyszereket a kis ház mellett lévő hordóról, majd a bal oldali saroknál húzzuk el a kővel fedett hordót. Ezzel utat nyitottunk magunknak a feszítővashoz, amit a kis szegletnél leereszkedve vehetünk magunkhoz. Lara itt előzékenyen meg is jegyzi, hogy merrefelé szeretne továbbhaladni, ám mivel még nem elég erős hozzá, így kénytelenek leszünk visszamászni a tetőre. Menjünk oda a lelakatolt ajtajú kis házikóhoz, és a feszítővas segítségével nyissuk ki az ajtaját. A benti szekrényt átvizsgálva egy lőfegyverrel gazdagodtunk. Ahelyett, hogy a történetet ott folytatnánk, ahol a készítők ezt elgondolták – csintalankodjunk egy kicsit! Hiszen a pálya eddig bejárt részein több csomagot is otthagytunk már. Ehhez másszunk vissza a kitört korlátnál a narancssárga háztetőig, majd onnan balra a csatornaereszig, míg végül le nem ereszkedünk a háztető széléhez. Fussunk vissza ennek a bal széléig, majd egy hirtelen ötlettől vezérelve kapaszkodjunk meg a perem szélében. Mint láthatjuk, alattunk a pálya legelső ajtaja díszeleg, s mivel már nem vagyunk olyan nagyon magasan, nyugodtan alánullhatunk. Minő meglepetés: az eddig zárt ajtó mögé kerültünk, ahol egy egész energiaszintet visszaállítani képes energiacsomagra bukkanhatunk. Miután felvettük, kezdődhet az egész procedúra elölről: mászszuk meg a zöld konténert, kapaszkodjunk fel az erkélyre, ugorjunk át a szemközti részre, majd másszuk meg a létrát. Igen ám, csak most ne hagyjuk átvizsgálatlanul a nyitott ablakú szobát sem: a konyhaszekrényekből pénzt,



valamint csokit vehetünk fel, míg a szekrény mellett további aprópénzt találhatunk. A feszítővas segítségével kinyithatjuk magát a lelakatolt szekrényt is, melyben egy csodálatos nyakékre lelhetünk. Másszunk vissza az erkélyre, majd az ismert útvonalon haladva jussunk fel ismét a tetőre. Innen a bal felső sarokban lévő korlátszakadáshoz menjünk, hiszen a fal peremét megragadva balra kell végighúzódzkodnunk. Így az ajtó mögötti vékony szirtre esünk. Kapcsoljuk be a sétáló üzemmódot, hiszen a sarkon befordulva egy őr vár majd minket. Ha nem csapunk nagyobb neszt, akkor simán megúszhatjuk konfrontálódás nélkül, egyébként pedig nemes egyszerűséggel csak lopózzunk mögé, és törjük ki a nyakát. Amiért jöttünk: az állványon heverő, az iménti látott rácsos ajtót nyitó kulcs. Menjünk is vissza a saroknál, és kinyitva az ajtót másszunk le a létrán.

2., Derelict Apartment Block

Egy ismeretlen épületbe sikerül még bejutnunk az utolsó pillanatban, nyomunkban a francia rendőrök egész hadával. Húzzuk a bejárat melletti szekrényt az ajtó elé, majd a lift melletti

lépcsőn fussunk fel. Alighogy felértünk az emeletre, máris futhatunk tovább – hiszen az ajtó elé állított szekrény a folyamatos igénybevételnek köszönhetően megadta magát. Fussunk fel a harmadik szintig (időközben ugorjuk át a lépcsőbe fúrt lyukat), majd a harmadik szinten nekifutásból kapaszkodjunk meg a nagy lyuk túloldalán. Menjünk egy szinttel feljebb, majd vegyük fel a folyosókról a pirulákat, valamint a kisebb méretű egészségügyi csomagot. Mielőtt folytatnánk az utunkat felfelé, húzzuk el az útban álló szekrényt, majd siessünk, hiszen az egyre terjedő könnygáz ártalmas lehet az egészségünkre. Törjük be az egyetlen nyitható ajtót, majd miután átkutattuk a szekrényeket és fiókokat, rakjuk el tölténytárakat. Vegyük fel a gyógyszert a földről, majd a következő emeleten húzzuk a ládát egészen a lépcsőig, amiről felállva ugorjunk a korláthoz. Megkapaszkodva a szélében, és átmászva a túloldalra lépjünk be a jobb kéz felé található szobába. Vegyük fel a kulcsot a földről, valamint a falról, és utána újra válaszút elé kerülünk. Vagy kimegyünk a pályáról az ajtón keresztül, vagy visszamegyünk a második szintre némi extráért. Ha ez utóbbit választjuk: a karral kapcsoljuk be a generátort, és a liftet használva menjünk vissza egészen a második szintig. A kulcs segítségével nyissuk ki a zárt ajtót a szakadt padló utáni folyosón, majd a szekrényeket és fiókokat átkutatva töltennyel, csokival és egy Vector R35-ös marokfegyverrel gazdagodtunk. Jussunk vissza a lifthez, majd a negyedikre utazva fussunk ki a kijáratot jelentő ajtón.

3., Industrial Roof Tops

Másszunk fel az előttünk lévő létrán, majd kapva az alkalmon kezdjünk el függeszkedni a fejünk felett himbálódzó kötélben. A cél: a túloldalra való átjutás. Útközben fel kell majd húznunk a lábunkat, hiszen az épület tornya túl magas, s csak ebben a pozícióban érhetjük el a túloldalt. Az időközben megjelenő helikopter elől a tetőn található dobozok mögé rejtőzzünk, így kis idő után feladja a keresésünket. Vegyük fel a kötszereket a földről, majd balra fordulva kezdjünk el lecsúszni a tetőn. A megfelelő pillanatban rugaszkodjunk el a szemközti ház irányába, és ha mindent jól csináltunk, ott kell lógnunk a tető szélén. Másszunk is fel rá, és a dobozba bekúszva vegyük fel az újabb adag kötszert. Most másszunk le a hátunk mögött (egy szintet essünk le), végül rúgjuk be az ajtót – majd vegyük fel az érmét a földről, és menjünk át a következő helyiségbe. Az asztalon csokit, a földön pisztolytöltényt találhatunk, amiket ha felvettünk, távozzunk az ajtón. A létrán másszunk le, és az alsó fokról huppanjunk a földre. Forduljunk balra, és fussunk el egyenesen a szögesdróttal körbevett ajtóig, ahol egy kis réseznél észrevehetjük, hogy hiányzik a drót. Ennél a pontnál átvethetjük magunkat a túloldalra, ahol nem kisebb ellenfél vár minket, mint egy kutya. Fussunk el mellette, majd a sarkon befordulva ugorjunk a piros konténerbe. Vegyük fel a benne található tárgyat, majd másszunk vissza a rácson át a sikátorba – itt az első jobb oldali elágazás végén egy nagy energiacsomagot találunk –, majd szaladjunk vissza a létráig. Fussunk tovább a saroknál, hiszen balra fordulva egy tölténytár és a palaajtó mögött egy nagy energiacsomag vár. Küsszunk vissza a létráig, ahol a hordók mellett egy kocka alakú tömb is található. Ezt próbáljuk meg a létra alá vonszolni, ami által nemcsak, hogy elértük az áhított eszközt, de fejlesztettük Lara állóképességét is. Kapaszkodjunk fel rá, majd egészen az első ajtóig másszunk is fel. Nyissunk be az ajtón, és a lépcső aljáig lefutva ereszkedjünk az alatta lévő platformra. Innen nekifutásból kell majd átugranunk a szemközt látható peremre, amin balra tudunk felhúzódzkodni. A létrázás után vegyük fel a töltényeket a földről, majd ugorjunk át a szemközti részre, és az ajtót használva menjünk ki a folyosóra. Nyissuk ki a hátsó ajtót, és nekifutásból ugorjunk át a szemközti tűzlétrára. Menjünk egy szinttel lejjebb, ahol egy kis apród vehetünk fel, majd mivel itt már más dolgunk nem lesz, a perem széléről hulljunk alá. A kutya mellett fussunk el gyorsan a hátunk mögött található rácshoz, és ugorjunk is át rajta. Ismét a létra alá jutunk a sarok után, amit másszunk meg, ám ezúttal egészen a tetejéig. A következő létra megmászása után vegyük fel a töltényeket a földről, majd csússzunk le az előttünk lévő tetőn. Vegyük fel a balra található kapszulákat, jobbra pedig másszunk fel az újabb létrára. Innen egy nagy ugrással a szemközti tetőn teremhetünk – pénzérméket a kis ház mögött találhatunk. A tető szélére érve pedig már egy animáció mutatja, hogy miként érünk majd földet.

4., Margot Carvier's Apartment

Most, hogy lélegzetvételnyi időhöz jutottunk a rendőrökkel szemben, keressük fel Carvier asszonyt, akinek címét Von Croy adta oda hálából előtt. A megrémült asszony tölünk kell megtudja, hogy régi barátja már az örök vadászmezőkön keresi a boldogságát, így egy kicsit szkeptikusan áll mondandónkhoz. A feladat: megszerezni mesterünk Margot-nak adott jegyzetfüzetét. Ehhez az alábbi sorrendben kell megadnunk a válaszokat a felmerülő kérdésekre: 2, 2, 2, 2, 1, 2, 2. Ha esetleg mégsem kapnánk meg a feldühödött asszonytól a noteszt, a beszélgetés befejeztével a konyhában található asztali fiókból vehetjük majd fel. Mivel a rendőrség továbbra is a nyomunkban van, nem lesz sok időnk a lakásban kutakodni – miután Mrs. Carvier magunkra hagyott, kutassuk át a nappaliban található íróasztalt (kötszer), az ablak melletti asztalt a kis lámpával (gyűrű) és a konyhaasztalt (bor). Miután mindezeket felvettük, már nem sok idő van, hogy bekopogtasson a rendőrség az ajtón, ezért távozunk a bejáraton, amilyen gyorsan csak tudunk.

5., Parisian Ghetto

Lara kicsit nyúzottan ébred az éjjeli metróban történő alvás után, ám mindez nem akadályozhatja meg abban, hogy át ne olvassa Von Croy jegyzeteit. Mint ahogyan azt Mrs. Carvier is elmondta, egy bizonyos Eckhardt megbízottjaként kereste az 5 Obscura festményt, de anynyira megijedt a Párizsban garázdálkodó sorozatgyilkostól, hogy egy Bouchard nevű embertől kellett fegyvert vásárolnia. Így első küldetésünk Bouchard felkutatása lesz. Szálljunk ki a metróból, majd beszéljünk az alagút végén lévő két hajléktalannal. Miután elmondják, hogy a Metro kávézó tulajdonosa tud további információkkal szolgálni a keresett személyt illetően, másszunk fel a metró melletti csőre, onnan pedig a jármű tetejére. A belógó cső alatt küsszunk át, és vegyük fel a nagy energiacsomagot. Másszunk meg a falra húzott rácsot, amiről balra fordulva ugorjunk a következő vékony vasjárdára. Innen tovább a fal melletti zöld részre, majd másszunk be a rács mögé. Vegyük fel a készpénzt és a csokit, majd ahogy jöttünk, úgy jussunk is vissza a második vasjárdára. Fussunk el a végéig, majd jobbra ugorjunk ki a peremre. Beszélgessünk el az itt álldogáló férfival a Metro kávézóról, a tulajdonosáról és magáról Bouchardról is, majd mielőtt kimennénk a mellette lévő ajtón, vegyük fel a pénzt a jobb oldali sikátorból. Miután távoztunk a fickó melletti ajtón, egy finoman szólva is utcalányba ütközünk. Mint megtudjuk tőle, Janice-nek hívják, és igen készségesen válaszol a kérdéseinkre. Legfontosabb mondata, hogy Bouchard-hoz két emberen keresztül is vezethet az út, az egyik Pierre, a Café Metro tulajdonosa, a másik, Bernard pedig a volt házmestere. Mivel most válaszút elé állít a program, Neked kell eldöntened, hogy a könnyebb vagy a nehezebb útvonalat választod. Az A változat ez utóbbit, a B pedig az egyszerűbb változatot járja végig.

a., Café Metro
Janice elmesélése alapján a Café Metro vezetőjét, Pierre-t kell keresnünk, hogy elvezessen minket Bouchardhoz. A kávézóját az előttünk álló lépcső megmászásával kell elkezdenünk keresni. Miután a parkban körülnéztünk, egy köteg pénzt vehetünk fel a padok mellől, majd észak felé folytatva utunkat egy elágazáshoz érünk. Balra fordulva kisvártatva egy sikátorba érkezünk, ám a kitámasztott motorról fel kell, hogy ismerjük az épületet. Bent mindösszesen egyetlen vendég ücsörög, ám nekünk most a tulajdonos kell. Beszéljünk a pult mögött álló fazonnal, s mint kiderül: ő Pierre – Bouchard volt alkalmazottja. Egy üzletet ajánl a volt főnöke tartózkodási helyének elárulása végett: a Serpent Rouge diszkó egyik lámpájába rejtett dobozkát kell elhoznunk számára. Ehhez természetesen szükségünk lesz egy kulcsra is, amivel bejuthatunk az épületbe – ezt meg is kapjuk, amint megkötöttük az üzletet. Most menjünk vissza Janice-hez, és induljunk el a bejáratnak háttal állva kelet felé. Útközben a bal oldali árkádok alatt egy köteg pénzt találhatunk, majd kisvártatva az előbb látott srác tűnik fel a kávézóból. A helyzetből ítélve semmi sincs rendben, ám egyelőre nincs időnk foglalkozni holmi idegenekkel, az első kis utca jobbra rejti a diszkó hátsó bejáratát.

b., Parisian Ghetto
Miután Janice elmondása szerint Bernard lesz a mi emberünk, aki segíteni fog Bouchard megtalálásában, irány a Metropolitan metróállomás. Ehhez kelet felé induljunk el, majd rögtön az árkádok alól vegyük is fel a kötegelt pénzösszeget. Szaladjunk végig az úton, majd a kamion által eltorlaszolt résznél forduljunk be balra. Fussunk fel egészen a templomig, amivel szemben meg is találjuk a sarokról nyíló kerthelyiséget. Bent, ahogy Janice is jósolta, megtalálhatjuk Bernardot. Meséljük el, hogy mi járatban vagyunk, és mit szeretnénk, majd vásároljuk meg tőle 160 euróért az információt. Egy kulcsot kapunk érte, mellyel a Serpent Rouge diszkó garázsába juthatunk be – innen kell majd átmásznunk a diszkó részbe, ahol egy törött lámpában lévő dobozt kell megtalálnunk. Ha visszahozzuk Bernardnak egy órán belül, cserébe elárulja Bouchard tartózkodási helyét védő ajtó titkos kódját. Menjünk vissza tehát az úton amelyen jöttünk, majd Janice előtt a zöld ajtón, felette a Garázs felirattal, lépjünk be.

6., The Serpent Rouge (Bernard)
Vizsgáljuk át a hátsó négy szekrényt, melyből egy régi flintát, egy adag kötszert és két lőszerpakkot szólíthatunk magunkhoz, az autó melletti platformról pedig egy csavarkulccsal gazdagodhatunk. Húzzuk meg az autótól jobbra található állványon a kart – ezzel felemeltük az útban lévő járművet –, majd menjünk át a másik oldalra, ahol az újabb karral az autó alatti csapóajtó nyitható. Mielőtt távoznánk a frissen felfedezett kijáraton, még menjünk fel a szerelőszobába a lépcső segítségével, ahol egy Desert Range pisztolyt és a hozzá tartozó tölténytárat találjuk. Huppanjunk le a lyukba, majd vegyük fel a dobozokról a csokoládét és a töltényt. Másszunk fel a létrán át a raktárba, vegyük fel az üveg bort, majd a csavarkulcsot alkalmazva a hátsó kapcsolótáblán hívjuk le az ételliftet. Igaz, vele egyetemben egy őr is felfigyelt a tevékenységünkre, úgyhogy amikor távozunk az ajtón át, már pisztollyal a kezünkben tegyük azt... Folytasd az olvasást Pierre részével!

6., The Serpent Rouge (Pierre)
A bejárati ajtónak háttal balra induljunk el a biztonsági szoba felé, ám időközben a jobbra lévő dobozok alól felvehetünk egy Desert Range tölténytárat. A belső szobában majd magát a fegyvert is megtalálhatjuk, ám előtte hatástalanítanunk kell majd a bent járőröző biztonsági embert. Javaslom a hátulról történő elkapást, ami egyrészt hangtalan, másrészt pedig tölténykímélő – egyébként meg jól is néz ki. Vegyük el az őr fegyverét, vegyük fel a csokit és a töltényeket az asztalról, és végül a színpad kulcsát is mélyesszük a zsebünkbe. Menjünk vissza a folyosóra, és fussunk el egészen a végében található ajtóig. A nagyteremben, rögtön tőlünk jobbra egy újabb ajtó: ezzel a pincébe jutunk (ha a Bernard szálon haladsz, a következő két mondatot kihagyhatod, hiszen innen jöttél). Itt találhatunk egy üveg bort, valamint a létrán lemászva egy csokoládét és egy tölténytárat vehetünk magunkhoz. Mivel a hely zsákutcának bizonyult, menjünk vissza a nagyterembe. Itt intézzük el a két marcona őrt, majd gyűjtsük be tőlük a fegyvereiket. Vizsgáljuk át szépen az egész helyiséget, ugyanis szép számú tárgyat találhatunk elszórva rajta. Mindjárt ott van példának okáért a borosüveg a bárpultban a két csokoládészelet társaságában – de ha megnyomjuk az étellift gombját, további két tölténytár érkezik. A diszkós pult alatt fejfájás elleni tabletták, a keverőpulton magán pedig egy értékes bakelitlemez fogad. Kapcsoljuk fel a hátsó falon lévő karral a zenét és fényeket, minekutána elkezdenek özönleni a biztonságiak a szemközti szobából. Lazán szedjük le őket pisztollyal vagy ököllel, majd miután kifosztottuk őket, a lépcsőn mehetünk fel a következő emeletre. Intézzük el az újabb haramiát, majd célozzuk meg a középen álló ládát a lépcső mellett. Ezt toljuk előre egészen a korlátig, majd ráállva kapaszkodjunk fel az egy szinttel felettünk lévő rácsos lámpatartóba. Innen egy hatalmas ugrással teremjünk a szemközti részen, mivel leszakadóban van a lámpatartó. Vegyük fel a nagy energiacsomagot, majd szaladjunk el balra, hiszen a sarkok utáni részen egy őrszoba van. Ez pedig tudjuk, mit jelent: biztonságiakat. Miután elintéztük az őrt, tegyünk egy U alakú kört visszafelé, és a másik őr elintézése után vegyük fel a kötszert a sarokból. Most egy kicsit összetettebb feladat következik: fel kell ugranunk a mozgó lámpatestekre. Várjuk meg, míg egy szintbe kerül velünk a rács, majd ugorjunk át rá. Húzzuk fel magunkat rá, majd ereszkedjünk le a vékony járda másik oldalán. A cél: átfüggeszkedni a szerkezet szemközti oldalára. Az itt található oldalsó rácsszerkezeten a felső részbe húzhatjuk fel magunkat, ahol egy átlós ugrással máris közelebb kerültünk a célunkhoz. Innen az alacsonyabb korlát felé kell ugranunk – azaz megérkezésünktől kicsit jobbra. Másszunk fel az itt található létrán, majd háttal állva a ferde résznek kezdjünk el lecsúszni rajta. Kapaszkodjunk meg a végében, majd jobbra elindulva húzzuk fel magunkat a két hordó által tartott rácsra. Jól el volt ám dugva ez a tölténytár! Most ereszkedjünk le egy szinttel lejjebb, majd csináljuk végig ugyanezt a procedúrát: fel a mozgó rácsra, onnan át a létrához, majd amikor újra a lecsúszásra kerülne a sor, tegyük ezt meg egyenesen. Még mielőtt véget érne a lemez, ugorjunk át a velünk szemközt lévő részhez. Innen balra ugorjunk át a középső lemezre, amiről tovább kell majd szökellnünk a szemben található rácsos rúdra. Függeszkedjünk végig rajta egészen addig, amíg fel nem tudjuk húzni magunkat. Innen már csak a bódé elé kell érkeznünk, ahol a balra található híd kidöntésével szerzünk annyi gyakorlatot, hogy a gépterem ajtaját is berúgjuk. Idebent két kapcsolótáblát is találunk, melyek közül a bal oldalit kétszer, a jobb oldalit pedig egyszer kell majd meghúznunk. Mielőtt távoznánk, még vegyük fel a kulcsot a földről, majd siessünk a létra felé újfent. Másszunk fel rajta, majd a bal kéz felé eső barna dobozból vegyük ki, amiért jöttünk: az apró szelencét. Másszunk vissza a létrán keresztül az irányítófülkébe, ahol egy újabb őr vár elintézésre, majd ha nem akarunk még pár értékes tárgyat itt hagyni, másszunk le a létrán. Vegyük fel a csokit a földről, majd nyissunk be az ajtón. Ismerős terület, hiszen a körfolyosóra kerültünk, csakhogy most visszafelé kell majd haladnunk: ugorjunk át a leszakadt lámpatartó rúdra, majd a lépcsőn lemászva nyissunk be a DJ pulttal szembeni őrszobába. Vegyük fel a pultról a készpénzt és az újabb kulcsot, majd jussunk vissza a legfelső szobába a már ismert útvonalon (bár most, hogy nyitva a második szinti ajtó, jóval könnyebb dolgunk lesz).

7., Parisian Ghetto
A diszkó hátsó bejáratán távozva egy tűzlétrához értünk, amin szépen másszunk is le, majd a lépcsők után egy utcára nyíló ablakon a már jól ismert sikátorba kerülünk. Attól függően, hogy Bernard vagy Pierre megbízásából teljesítettük a feladatunkat, a megfelelő embert keressük fel. Zárójeles megjegyzés: barangolva a városban két boltot is találhatunk: egy használtcikk-kereskedést és egy gyógynövényes üzletet. Rennes boltjában (az ószeres), amit a város délnyugati csücskében találunk, szinte minden egyes tárgyunktól megszabadulhatunk, amit eddig gyűjtöttünk – cserébe mesés summát kasszírozva. A gyógynövényesnél pedig információkat kaphatunk a városrész lakóiról.

a., Café Metro
Miután odaadtuk a dobozt Pierre-nek, elmondja, hogy miután távoztunk, az asztalnál ülő motoros férfi kérdéseket tett fel neki Bouchard-ral kapcsolatban, ám ő nem adott választ. Mondjuk nem volt nehéz nem meghallani Pierre mély orgánumát. Cserébe egy cédulát kapunk, amin a felesége lakásának kódját találjuk: ő meg fogja mondani, hol találhatjuk Bouchard-t. Ehhez távozzunk a kávézóból, majd egészen balra kezdjünk el futni, míg meg nem találjuk a bal kéz felé eső 17-es számú házat. Nem lesz nehéz megismerni, hiszen egy számzár lesz az ajtó mellett. Billentyűzzük be a papíron látható 15328-as számot, majd az udvarból a bejárati ajtón keresztül lépjünk be Francine-hez.

b., Parisian Ghetto
Menjünk a dobozzal a metróállomáshoz, ahol Bernard már várja a jogos tulajdonát. Cserébe két szót kapunk: Pluit Noir – ez lesz a jelszó Bouchard testőrénél, aki közvetlenül a Metropolitantól északnyugatra székel, a templom mellett. Menjünk oda hozzá, és a rácson keresztül csacsogjuk el neki a pár bűvös szót – így bejuthatunk az általa őrzött ajtón.

8., St. Aicard's Graveyard (Pierre)
Beszélgessünk Francine-nal, aki elmondja, hogy Bouchard a templom pincéjében rejtőzik – ehhez az egyik sírba kell lemásznunk. Vegyük fel a háta mögötti fiókos szekrényből a sportórát és a pirulákat, majd távozzunk az erkélyajtón keresztül. Ugorjunk át a szemközti erkélyhez, majd a kis korlátot átlépve másszuk meg az ereszcsatornát is. Innen jobbra felhúzva magunkat kezdjünk el futni, hiszen kezd omlani a talaj alattunk. Álljunk meg a tető szélénél, majd függeszkedve másszunk el a jobbra található erkélyig. Itt lógassuk le magunkat a sírbolt fölé – s mivel a magasság nem túl vészes, épségben érkezünk a kerthelyiségbe. Induljunk el a balra található nagy barna ajtóhoz, majd fordítsunk neki hátat. Olvasd tovább Bernard történetét!

8., St. Aicard's Graveyard (Bernard)
Rögtön balra, a sírkő mögött egy kisebb energiacsomagot találhatunk, majd miután ezt felvettük, kezdjünk el a bal oldalon található nagyobb sírboltokon ugrálni. Egészen pontosan kettő darab lesz egymás után, hiszen a következő irány már a jobbra található boltozat lesz. Innen tovább balra, míg végül jobbra huppanjunk be az elkerített részbe. Nyissunk be a vasajtón, amivel növelhetjük erőnket, majd bent vegyük fel a töltényt. Döntsük le az angyal szobrát, ám még ne essünk bele a sírba, hanem az ajtó fe-

letti részre ugorva próbáljuk megmarkolni a fal melletti párkányt. Két okból is: mert egyrészt van itt egy csokoládé, másrészt pedig a túloldalon szintén egy elkerített rész van, ahol egy sír ajtaját kinyithatjuk. Belül töltényt és sebtapaszt találunk, majd mielőtt újra visszamenénk a kidöntött angyal szobrához, még látogassuk meg a kert másik végében lévő sarkot (közvetlenül a nagy templombejárat mögött): egy sebtapaszt találunk ugyanis. Mivel minden létező tárgy nálunk van, ideje Bouchard nyomába erednünk a lerombolt sírmaradvány segítségével.

9., Bouchard's Hideout

Az egész pálya hangulata egy földalatti rejtett bunkerre emlékeztet, ami lehet, hogy nem is véletlen... Mindenesetre eltévedni legalább nagyon nehezen tudunk majd benne! Kezdjünk el szaladni a folyosón, majd amikor eltűnik alólunk a talaj, teljes kétségbeesés helyett örizzük meg nyugalmunkat. Nem zuhanunk valami sokat, ráadásul a szemközti falnál ki is tudunk mászni a gödörből. A jobb szélső falnál ragadjuk meg a vezetéket, és függeszkedjünk át segítségével a túloldalra. Utána a fejünk felett lógó vezetéken kell lavíroznunk, majd futás előre, hiszen a leszakadó platformok miatt könnyen a vízben találhatjuk magunkat. Még ha ez utóbbi be is következne, megijednünk akkor sem kell: az egyik oldalon ki tudunk majd mászni a felszínre, és a falon lévő repedések segítségével visszajuthatunk a biztos pontot jelentő talajra. A továbbiakban már csak a folyosó végi kötömböt kell magunk felé húznunk, így a másik oldalon lévő törmeléket eltakarítottuk az útból – ez nemsokára létfontosságú lesz. Picit visszalépve egy oldalsó rácsra lehetünk figyelmesek a folyosón, ezt berúgva máris mászhatunk át. A következő teremben vegyük fel a töltényeket, majd a duplaajtós folyosón forduljunk balra. A törmelékek és a víz után másszunk be a repedésen a terembe, ahol az ajtón keresztül egyfajta kőterembe jutunk. Vegyük fel a kis energiacsomagot az érdekesen szenvedő ember mellől, majd lépjünk ki a cellából. Mielőtt balra benyitnánk a vasalt ajtón a szemközti teremből, vegyük fel a töltényeket (a koporsó mögött van a földön). 2, 1, 2 sorrendben adjuk a válaszokat Bouchard-nak – ellenkező esetben nem kell sokat ásniuk, hogy elföldeljenek... Újabb üzletet kell kötnünk, hogy fegyverekhez és egyéb járulékos dolgokhoz jussunk, hiszen nem kisebb feladatot kell végrehajtanunk, mint behatolni a Louvre-ba! Ehhez először is el kell vinnünk pár cseh útlevelet Renne-nek, a párizsi gettó keresett boltosának. Más választásunk nem lévén mi leszünk tehát a közvetítők. Húzzuk meg a balra lévő ajtó melletti kart, majd fussunk el a hátunk mögött lévő folyosó végére. A bal oldalon frissen kinyílt teremben vegyük fel a pisztolypatront, majd a dobozt a kijárat elé tolva másszunk is fel rá. A tető felett egy kis kiszögellésben megkapaszkodva egy újabb kapcsolóhoz jutunk, ami a Bouchard szobájában lévő kijáratot nyitja.

10., St. Aicard's Church

A rejtekajtó egy rejtett bokszklubba vezet – nem elítélendően a templom belsejében berendezve. Mentsünk ki egy állást, majd fogadjunk valamelyik bokszolóra – az eredményt véletlenszerűen generálja a gép. Vereség esetén pénzt adunk; ha jóra tippeltünk, aranyórát kapunk. Miután lezajlott a meccs, nézzünk el a terem végi szoborhoz, ami előtt egy nagy kötömb áll. Ezt először balra toljuk, majd másszunk is fel rá. Fent, mint láthatjuk, egy vékony kis részre felmászhatunk, ahonnan tovább ugorva egy kis energiacsomaghoz juthatunk. Most essünk vissza a földszintre, és húzzuk a kötömböt a jobb oldalra, ahol ugyanúgy felmászva egy tölténytárral gazdagodhatunk. Mivel jó kislányhoz méltóan teljes mértékben szeretnénk kifosztani a templomot, toljuk a nagy kötömböt a bal oldalra újra, majd miután felmásztunk a tetejére, ugorjunk a felettünk lévő platformra. Mint láthatjuk, a falból kiálló kis téglák megmászhatóak, így egészen a templom tetőszerkezetéig mászhatunk. A deszkapallókon egyensúlyozva fussunk el a túlsó oldalra, ahol az orgona tövéből egy gyűrűvel gazdagodhatunk.

11., Parisian Ghetto

Mivel úgy a szívünkhöz nőtt a párizsi gettó, barangoljunk benne még egy kicsit! Menjünk vissza egészen a kezdőpontig, ahonnan jobbra fordulva induljunk el a Rogue diszkó felé. Útközben láthatunk egy csatornafedelet, ami kincskereső akciónk első állomásához visz. A mostani rész erősen

ám különösebb teendőnk nem lesz vele, így folytassuk utunkat az ócskás hátsó raktárja felé. Félúton megtaláljuk szegény tulajdonos holttestét a földön, körülötte különös mázolmány – a saját véréből. Vegyük fel a pénztárcáját a földről, és rögtön vizsgáljuk is át. Pénzt ugyan nem, de egy titkos kódot tartalmazó cetlit igenis találhatunk. Ezzel a hátsó részben található ajtót nyithatjuk ki – a kód: **14529**. Szedjük fel a sok-sok csecsebecsét, majd miután az utolsó tölténytárat is magunkhoz szólítottuk, bekapcsol a védelmi berendezés. Ezt egész hamar deaktiválhatjuk, mindössze csak a jobb oldali falra szerelt sárga gombot kell megnyomnunk, majd az ajtón kilépve a szintén jobbra található csapóajtó fedelét feltépnünk. Innentől kezdve kicsit felgyorsulnak az események, hiszen a hátunk mögötti szerkény tövében lévő bomba

opcionális mivolta miatt csak annak ajánlatos eme bekezdés elolvasása, aki minden tárgyat és töltényt szeretne magáénak tudni, a többiek nyugodtan átléphetik ezt a pályarészt. A csatornarendszerből hamarosan egy hármas elágazáshoz jutsz, először javaslom az egyenes irányt. Kisvártatva (miután befordultál a sarkon) egy verem tárulkozik eléd. Jobbra mássz le, a repedésekben pedig tökéletesen megkapaszkodhatsz. Az alattad lévő zsákutcából egy értékes gyűrűt halászhatsz elő. Mássz vissza a repedésig, majd fel egészen a verem széléig. Egy nekifutásos ugrással máris a túloldalon teremhetsz, ahol egy tölténycsomag vár. Menj tovább, fel a létrán, ahol a terem után egy ajtó berúgása következik. Vedd fel a bőszen csillogó nagyobb energiacsomagot, valamint a körfolyosóról a köteg pénzt. Menj vissza a létrához, ugorj át a vermen, majd az ismert elágazásnál jobb kéz felé indulj. Mássz fel a dobozok tetejére, majd a fal megmászása után a lécek felé vedd az irányt, hogy végül a szemközti részről bemászhass a továbbjutást jelentő csatornába. Kis mászkálás után a metróaluljáróba jutsz, ahonnan egy zsák pénzt és töltényt szerezhetsz. Kijutni az előtted lévő rácson tudsz majd.

12., Renne's Pawnshop

Renne boltjából egy idegent láthatunk távozni, aktivizálódott – nekünk pedig nem lesz sok időnk a menekülésre. Essünk le a járatba, majd miután végigfutottunk rajta (ne sokat lacafacázzunk – fussunk, ahogy a tüdőnkön kifér), essünk át a következő csatornába. Forduljunk balra, és kezdjünk el futni, mint a meszes... Egy pofás kis animáció – és máris jobban képbe kerülhetünk a festményekről, és az őt kereső csoportról. Vezetője pedig nem más, mint a Renne boltjában látott idegen, egy bizonyos Pieter Eckhardt.

13., Louvre Storm Drains

Induljunk el balra, és vegyük fel a csokit a földről. Fussunk fel a lépcsőn, és vegyük fel a nagy energiacsomagot is. Menjünk vissza a csatornába, és induljunk el balra. Az első adandó alkalommal forduljunk le a balra található járatba, majd az úszkálós rész után másszunk fel a létrán. Induljunk el a szobából (a folyosóról vegyük fel a töltényt), majd jobbra kifutva a nagy vízeséshez induljunk el balra. Másszunk fel a csatornán, végig a kis körfolyosón, majd a kar meghúzásával kapcsoljunk ki egy közeli ventilátort. Másszunk vissza a csatornán, majd a hátunk mögötti óriási szennyvízelvezető cső irányába induljunk. Létrázzunk fel a jobbra található beugróban, majd tekerjük meg úgy a ventilátort, hogy be tudjunk küszni alatta. Ezzel a mutatvánnyal egy kis erőt is magunkba szip-

pantottunk. Vegyük fel a töltényeket a földről, majd tekerjük meg a csaptelepet a folyosó végén. Menjünk vissza a létrához, majd egészen a középső teremig meg se álljunk. Itt ugorjunk át a szemközti folyosóra, ahol az ajtó után fussunk végig a folyosón. Tekerjük meg az újabb szelepkereket, majd menjünk vissza a fő szobába, ahol újra fel kell másznunk a csatornacsövön. Ám most fussunk át a termet keresztező nagy, sárga rúdon. Tekerjük meg a túloldalon található kart, majd menjünk tovább jobbra. Vegyük fel a töltényt a földről, majd kapaszkodjunk meg a létrában, és másszunk fel rajta. Innen újabb létrázás áll előttünk, majd jobbra menjünk a csőhöz, és függeszkedjünk át rajta. Tekerjük meg az újabb kart, majd menjünk vissza. Másszunk át a sárga csövön, és a folyosó végéről vegyük fel a töltényt. Most ugorjunk egy fejest az alattunk lévő vízbe, és lefelé kezdjünk el úszni. Az egyirányú csőrendszerből nemsokára egy újabb tárnában találjuk magunkat. Másszunk ki a rácsnál, majd rajta fel. Fussunk a kötélhez, és kezdjünk el függeszkedni rajta. A narancssárga rúdnál középen essünk le. Tekerjük meg a kart a végében, majd vissza a kötélhez, és folytassuk eredeti terv szerint. Másszunk fel az újabb rácson, majd ugorjunk át a végső kapcsolóhoz. Nézzük meg a szemközti ajtót jól – oda kell ugyanis egy félkört megtéve nekifutásból átugranunk. Menjünk át a folyosón, vegyük fel a töltényt, majd a rúdon átmenve ugorjunk a csőbe. Lépjünk át a frissen kinyílt ajtón – a Louvre lábánál található tárnába. Másszunk le a létrán, majd a víz körülötti kis résznél jobbra induljunk el. Ahogy a Renne boltjában felszedett térképek mutatják – a csővezetékeknél kell elhelyeznünk a robbanóanyagunkat, hogy bejuthassunk a galériába. Ehhez gyorsan és precízen kell cselekednünk, hiszen a lángokban álló teremben még a vízben sem érezhetjük magunkat biztonságban! Éppen ezért, miután elhelyeztük a dinamitjainkat a terem végi koordinátáknál, egy hátsó ugrással teremjünk azonnal a vízben, majd egy gyors balra kanyarral ússzunk be az előttünk lévő lyukba, de hirtelen! Így esélyünk lesz túlélni a lángoló termet. Menjünk egy kört a víz alatt – egészen pontosan addig ússzunk felfelé és balra, amíg ki nem érünk a csatornarendszerből. Lógjunk le a végén, és eresszük el magunkat – biztonságos talajra érkezünk. Innen balra elindulva tehetünk egy kört az eredeti útvonal szerint: fel a létrán, átugrik a tűzön, fel a létrán, átugrik a tűzön – csupa izgalmas feladatok. A lényeg: jussunk vissza a robbantás helyszínére anélkül, hogy meggyulladnánk. A kirobbantott falon átlépve egy kis futkározás következik még, és máris a Louvre galériáiban találhatjuk magunkat.

14., Louvre Galleries

Fussunk fel a lépcsőn, majd lőjük le sorban a két megjelenő őrszemet. A lépcsők tetején lévő folyosó után az első galériába érkezel. Mássz fel az előtted lévő vitrinre, ahonnan balra fordulva a falra függesztett kötömbre ugorhatsz. Vedd fel a rajta pózoló nagy energiacsomagot, majd nekifutásból a lézercsíkok felett a szemközti vitrinen teremhetsz. Ha megszólal a riasztó (mert keresztezted a sugarat), a terem elején lévő gombbal kapcsolhatod le az alarmot, és kezdheted elölről az egészet. Szóval innen ugorj középre, várd meg, amíg a két sugár lejjebb jön, majd ugorj át a szemközti részre. Innen megint csak egyenesen kell továbbmenned, amint kialszik a két felső lézercsík. Lógj le a vitrin jobb oldalán, majd miután átfüggeszkedtél a csíkok között, mássz vissza rá, és a legvégénél ess csak le róla. Itt bekapcsol a terem utolsó védelmi rácsa – ezt a jobb falon lévő csíkba kapaszkodva kerülheted ki. A következő teremben mássz át a lézercsík alatt, jobbra pedig a falhoz lapulva menj el a védőlézerek mellett. Üsd le, vagy öld meg az őrt a kártyáért, majd tovább haladva a jobb oldali ajtó elől vedd fel a nagy energiacsomagot. Menj vissza a leütött őrhöz, és menj be az ajtón. Üssük le a következő teremben is az őrt, és a bal felső sarokban lévő vitrint elhúzva a gombbal kikapcsolhatjuk a Mona Lisa védelmét. Mielőtt megnyomnánk, toljuk a nagy középső vitrint olyan közel a festményhez, ahogy tudjuk, hiszen időzárás feladat következik: megnyomva a gombot kikapcsol a riasztó. Másszunk fel a vitrinre, és ugorjunk a festmény fölé. Másszunk be a csatornarendszerbe, és az egyetlen útvonalat követve létrázzunk fel a kijárathoz. Üssük ki a csatornafedőt, és üssük le a kint sertepertélő őrt is. Jobbra másszunk fel a szellőző berendezésre, onnan pedig a párkányra. Ereszkedjünk végig jobbra, majd húzzuk fel magunkat a végén. A kötél segítségével függeszkedjünk át túloldalra. Hatására erősebbek lettünk. Másszunk el jobbra az ereszig, majd azon le, az első szintre. Másszunk be az ablakon, és vegyük el az őrtől a kulcsát. Ereszkedjünk vissza a csatornára, és menjünk le a földszintig, ahol a szemközti rácsos ajtón áthaladva benyithatunk a két oldalsó ajtók egyikén. Csak az egyik mögött találunk valós értéket – egy kötszert, ami hasznos szolgálatot tehet nekünk. Másszunk vissza a csatornára, és fent jobbra ugorjunk át a tetőre. Szaladjunk végig rajta, ahol a feszítővassal nyissuk ki a szemközti lakatos ajtót, majd másszunk be a szellőzőrendszerbe (kis képzavar, hogy a lent található ajtót kinyitva egy echte feszítővashoz jutnatunk). Menjünk át a raktárba, majd onnan ki a folyosóra. Intézzük el az őrt. A folyosón balra elindulva az utolsó ajtón menjünk be. Bent üssük le az őrt, és nézzünk körül a számítógépeken. A bal oldalin egy szoba látképét láthatjuk, majd ha eléggé közelítünk a monitorra, egy számkódot is leolvashatunk: 14639. Ezt a folyosón mellettünk lévő kódos ajtónál használhatjuk. Bent alaposan kutassunk át mindent – a festményeknél információkat, az asztal fiókjában pedig kódkártyát találhatunk. Fussunk vissza a folyosóra, aminek a végében használhatjuk a frissen megszerzett biztonsági kártyánkat. Fussunk le a lépcsőfordulókban, majd térjünk be a jobb oldalra nyíló terembe. Intézzük el az őrszemet, és az ajtónál az új kártyával visszajuthatunk a pálya legelejére, ahol egy zárt ajtó várt eddig minket. Itt vegyük fel az energiát és a kötszert, majd – átmenve a galérián és az ajtón – a bal felső sarokban távozhatunk a kártyánk segítségével. Fussunk le a lépcsőn, az őrrel ne nagyon törődjünk, csak szaladjunk át a nagy ajtón egészen be az ásatásig. Már töltődik is a következő pálya.

15., The Archeological Dig

Vágjunk át a rácsokon, majd a jobbra található örépületeknél intézzük el a lábatlankodó alakokat. Az első konténerben felkapcsolhatjuk a lent található ásatás fényeit, a másodikban pedig némi információval lehetünk gazdagabbak az Obscura festményekkel kapcsolatban. A kettő között egy nagy, fémes ajtó húzódik – itt egy röntgen gép irányítása lesz a feladatunk. A bal felső sarok felé mozgatva a szerkezetet egy számunkra fontos matéria beazonosítását végzi el a gép, amit utána lelkiismeretesen ki is nyomtat nekünk – ezt tegyük el a hátizsákunk mélyére, jól. Menjünk vissza az ásatáshoz, és a bal oldali rácsoknál jobb kéz felé másszunk le a létrán. Szépen tegyünk egy kört jobbra, majd az újabb létránál másszunk lejjebb egy szintet. A hátunk mögött lévő pallókra ugorva egyre lejjebb kell jutnunk, míg végül egészen a föld színéig nem érünk. Itt intézzük el az őrt, majd a jobb oldali falon található kiemelkedéseket kihasználva, sziklamászókat megszégyenítő gyorsasággal jussunk fel a fal tetejére. A balra található híd aljában megkapaszkodva függeszkedjünk át a túloldalra, ahol a szemközti kis falemezekről juthatunk fel magára a hídra. Fussunk el a közepéig, és balra fordulva húzzuk meg a rácson található kapcsolótáblába applikált kart. Ezáltal egy szinttel lejjebb eresztettük az oldalt található liftet, így visszamászva a híd aljába már különösebb bonyodalmak nélkül ugorhatunk srégen a szemközti részhez. Nézzük meg a jegyzettömböket, annak is az utolsó oldalát – meglepő hasonlóságot láthatunk a kép és az előttünk lévő szerkezet között. Ezek szerint a kerekes masinéria 4 ábrát vár megfejtésként, hogy feltárja a továbbjutást jelentő ajtót. Ehhez a sorrend pedig a következő lesz:

– Egy félhold lefelé fordítva,
– A pálcikaemberkéről talált kép,
– A céltáblára hasonlító második, talált kép
– És egy fára leginkább hasonlító ikon.

A procedúra a következőképpen fog zajlani. Amint az adott ikon feltűnik a neki szánt pozícióban, rohanjunk el a jobbra található lépcső irányába, és a helyértéknek megfelelő karral fixáljuk le az adott pozitúrában lévő kereket. Így az már nem tud mozogni, mi pedig addig tekergethetjük a kereket, amíg össze nem áll a teljes kép. Ha ez sikerült, a fejünk feletti hídra visszamászva máris leeshetünk a középről nyíló lyukba, és töltődhet is a következő pálya.

16., Tomb of Ancients

Menjünk egészen az első szakadékig, ahol a gerenda segítségével még mélyebbre hatolhatunk a barlangban, ám az igazi kihívás csak az előttünk lévő tárna után következik. Ahhoz pedig először is le kéne jutnunk a verem aljáig. Ehhez fordítsunk hátat a katlannak, és a perem szélét megragadva kezdjünk el a fal repedéseibe kapaszkodva lejjebb ereszkedni. Első állomásnak az alattunk lévő kis kiszögelés meg is teszi. Innen ha balra fordulunk, egy kiálló rudat láthatunk, amin megkapaszkodva egy üreg lesz látható jobb kéz felé. Belőle egy járat vezet lefelé, majd a szakadt hídon átugorva egy kötszercsomagot találhatunk. Most forduljunk vissza, és ha megállunk a szétroncsolt híd végében, jobb kéz felé, úgy két óra irányában egy hiányzó vízköpőre lehetünk figyelmesek. Nos, talán mondanom sem kell: oda kell majd átugranunk. Miután ezt megtettük, forduljunk balra, és az immáron tüzköpővel együtt lévő platform felé fordítsuk figyelmünket. Miután megpróbáltunk átugrani oda, és megkapaszkodtunk annak szélében, a bal oldalára átfüggeszkedve immáron biztonságos talajt érhetünk, ha elengedjük a kapaszkodást. Miután középen tovább másztunk a kis peremről, tegyük is meg bátran – csak majd arra figyeljünk, hogy a kis pihenő után tovább kell menünk a bal oldali sarkon is. Miután jó sok szintet lejöttünk, egy zöldes hátterű barlangrészletnél kell álldoglunk, előtérben egy kapcsolóval. Ugorjunk a rá az előtte lévő gerendára, majd régi idők Tomb Raidereit megszégyenítve húzzuk meg a kapcsolót (hú, de élveztem ezt a pályát, végre igazi hangulat – spricc)! A frissen kinyílt kötömbök segítségével jussunk le egészen a padlószintig, ahol a már fentről is rémisztőnek ható csontvázzal kell megmérkőznünk. Hádde miez?! Egy-két ütés, és a ropi holtan terül el a földön. Ezt a hanyagságot! Biztos nem táplálták rendesen, azért ilyen vézna a kölök. Küsszuk be a falba vájt járatba, és húz-

zuk meg az újabb kart – amivel egy újabb lépcsőt formáló betonkocka brancs emelkedik ki a falból. Ezeket megmászva egy újabb karhoz jutunk, amivel a padlón lévő rácsot emelhetjük fel. Másszunk is le (héló, felébredt a csontváz), majd a folyosó végén jobbra menjünk az ajtó mögötti Shotgunért és töltényeiért. Vissza a folyosóra, ahol immáron jobbra fordulva futhatunk a következő ajtóig. A kis terem után egy elég fifikás rész következik (értsd: mentsél, mintazállat). Először is húzzuk meg a kapcsolót a jobb oldali falon, majd valami hihetetlen módon kezdjünk sprintelésbe – a szemközti ajtó ugyanis időzáras mivolta miatt nem marad ám örökké nyitva... Időközben persze próbáljunk meg ügyelni rá, hogy a ki-kicsapódó tüskés szerkezeteket futtában ugorjuk át! Miután átjutottunk, már igazán nincs sok hátra – csak ki kell sétálnunk a balra található ajtón keresztül.

17., The Hall of Seasons

Egy nagy terembe érkezünk, ami az elkövetkezendő pár pálya során központi szerepet tölt majd be életünkben – innen tudunk ugyanis a négy alpálya felé elindulni. Ehhez a terem közepén lévő gombokat kell lenyomnunk – nem elhanyagolható sorrendben. Kezdjük mondjuk először a vízzel. A három kinyíló ajtó közül kettő biztosan csapda – így ha rossz oldalon húzzuk meg a mögöttük lévő kart, a terem alatti katakombákba kerülünk. Nincs is ezzel semmi baj – főként, hogy nem halunk bele –, hiszen a lenti járatokban külön kis szeretetcsomagokra bukkanhatunk. Jó, vannak csapdák és nehezen bejárható terepek. Na és? A túlélésért és az extrákért igen is meg kell küzdeni. A kijáratot egy oldalsó falba vájt lift fogja jelenteni, amivel először egy titkos lyukba (kötszer és lőszer), végül pedig a felső nagy terembe juthatsz. Ezt minden jelkép ajtaja mögött eljátszhatjuk, hiszen körbe van szórva jóságokkal a lenti rész. No, de most a viznél tartottunk, menjük is a három kinyíló ajtó közül a bal oldaliba, és húzzuk meg a végében található kart. Ezzel kinyitottuk a középső ajtót, ahol máris léphetünk a Neptunos alpályára.

18., Neptune's Hall

Rögvest szembesülhetünk azzal, milyen is egy meleg baráti fogadtatás – a velünk szemközti részről ugyanis egy csontvázlovag szórja a tűzgolyókat megállás nélkül. Próbáljuk kikerülni a ránk szórt áldást, majd előrefelé haladva vegyük fel a terem két sarkából a Shotgun töltényeket. A folyosó végi falikútnál ugorjunk a nyitott fedelű csatornába, és ússzunk el a csapdával védett vájatba. Húzzuk meg a kart, amivel vizet ereszthetünk a középső tárnába – majd ahogy jöttünk, távozzunk is. Másszunk ki a vízből a kútnál, majd ugorjunk egy fejest az egyenest lévő csarnokba. A víz alatt úszkálva egy fal menti kis bejáratra lehetünk figyelmesek – ebben egy további vizadagot ránk zúdító kar rejtőzik. Meghúzása után nyugodt szívvel úszszunk vissza a felszínre levegőért. A Neptunszobor feletti ajtóból, és a tőle jobbra található másik nyílásból egy tölténytárat és egy nagy energiacsomagot találhatunk, de a kijárat a tőlük balra lévő, harmadik ajtó mögött rejtőzik majd. Illetve mégsem annyira kijárat, hiszen úszhatunk tovább a pályán, át az árkádok alatt (nagy energiacsomag), majd az újabb lejárat és energiacsomag után ússzunk át a törött rácson egy kis levegővétel végett. Most nagy szusszanás – és kezdjünk el szélsebesen teperni az alagútban, mert egyrészt kevés az oxigénünk, másrészt meg kicsapódó tüskék próbálják megnehezíteni a továbbjutásunkat. Miután jobbra felvettük a töltényt, és szusszantunk egy leheletnyit – ússzunk át a szemközti tárnába, ahol miután felvettük a követ, keressük meg a tartóoszlop oldalára applikált kapcsolót. Ezáltal visszajuthatunk a nagy terembe, csak immáron a nyitott ajtó által egészen a pálya eleji forráshoz evickélhetünk. Másszunk ki a vízből, és fussunk el egészen a kijáratot jelentő bejáratig. A kövünket berakhatjuk a pálya bejáratának falában elhelyezett festmények alá, illetve rátaposhatunk az újabb köszimbólumra, ami egy szélvihar ikonjára hasonlít leginkább. A három kinyílt ajtó közül jelen pillanatban a jobb oldali fog célra vezetni.

19., The Breath of Hades

A pálya első szakaszában először is azt kéne kitalálni, hogy miként tovább?! Ám a figyelmesebbek máris észrevehették a szakadéktól jobbra található előtt színű faltextúrát, amit bizony a régi idők Tomb Raidereire való tekintettel be is tolhatunk a falba. A mögötte feltárulkozó karral pedig a verem közepén lévő cölöpöket emelhetjük egy magasságba velünk. Most bakkecske módjára próbáljunk meg szökellni egyik cölöpről a másikra – gondosan ügyelve arra, hogy amikor a szél fúj, ne nagyon próbáljunk mozogni. Az ugráshosz tartsuk lenyomva a Sétálás funkcióbillentyűjét – így elkerülhetjük, hogy nagyobbat ugorjunk, mint szeretnénk. Vegyük fel az újabb követ a túloldalon, majd csináljuk végig az egész procedúrát újra, végül távozzunk a kijáraton (frigyláda-fosztogatóknak javaslom a jobb oldalon álló középső szoborfejet, ami előtt egy oszlop található – arra lépve egy titkos szoba tárul elénk, két lőszercsomaggal és egy nagy energiatáskával). A főteremben lépjünk rá a csillagra – a 3 kinyílt ajtó közül pedig a jobb oldalit válasszuk. Kar meghúz, ajtó kinyílik – mi meg be szépen rajta...

20., The Sanctuary of Flame

Ez sem egy sokkal barátságosabb pálya, mint az előző volt, csak itt a változatosság kedvéért nem széllel, hanem tűzcsóvákkal kell megküzdenünk. A pálya trükkje az időzítésben és pontosan kivitelezett ugrásokban rejlik – a felcsapó és elénk bevágó lángcsóvák miatt egyetlen négyzetcentiméteren sem érezhetjük magunkat biztonságban. Lényegében az átjutást kéne megoldanunk a szemközti részre, ahol csupán a kövek kell eltulajdonítanunk a helyéről, és már teperni is visszafelé. Út közben még beugorhatsz a balra lévő fenti lyukba – kötszerek és töltények végett –, de a frissen megjelenő platformok segítenek, hogy megtaláld a visszafelé vezető utat a bejárathoz. A követ a helyére rakva nem maradnak hátra, mint rálépned az utolsó, tüzet formáló köre, és belépned a három feltárulkozó ajtó közül a középsőn.

21., Wrath of the Beast

Kissé leamortizálódott a pálya, mikor beléptünk a szentélybe, de hát ne vegyük talán személyes sértésnek az összeomlást – próbáljunk meg inkább minél hamarabb túllenni rajta. A kezdő koordinátákról rögtön jobbra leesve próbáljunk meg felvenni a kötszereket, majd a kezdőponthoz visszamászva balra folytatni tovább. A lenti szinten óvatosan közlekedjünk, hiszen a szemközt lévő platformok már mind erősen szakadófélben vannak, és elég egy óvatlan mozdulat, hogy a mélybe zuhanjanak. A feladat: végigszaladni a fal mellett – közben átugrani vagy két szakadékot –, hogy azután befordulva egy szép félkört tegyünk a jobbra található sarokig. Innen már egyenes út vezet az utolsó szerpentinhez, amin végiglavírozva nem lesz más dolgunk, mint odalépnünk az oltárhoz, és kimondanunk az igent. Mármint olyan értelemben, hogy elvegyük onnan az utolsó követ, amit kerestünk... A visszaút némileg egyszerűbb lesz – mindösszesen azt a három csontvázlovagot kell kicseleznünk, akik időközben lepték el a teljesen lefedett termet. Húzzuk meg a két oldalsó kart, amivel a kijáratot nyithatjuk, majd ne sokat habozzunk a dolgokon: menjünk is ki rajta.

22., The Hall of Seasons

Újra a nagy terembe! Itt viszonylag nem lesz sok dolgunk, csak lépjünk rá a tüzet formáló köre, és a bal oldali ajtó mögött húzzuk meg a kart. Ezzel a pincébe jutottunk. Jobb kéz felé elindulva a folyosón kisvártatva egy ajtóra lehetünk figyelmesek a bal oldali falban – és kihasználva az alkalmat, hogy tulajdonképpen ezért az ajtóért güriztünk ennyit, diadalittasan tépjük fel az ajtáját. Lent az újabb karral juthatunk be a csavaros terembe. A négy csavar elforgatása a következő sorrendben történjen: rögtön az elsőhöz, a bal kéz felé vezető részen juthatunk, majd miután megtekertük, másszunk le a két létrán egymás után. Menjünk a középső létrához a generátor oldalán (közben a nagy szélső rudaknál nézzünk körül a földön egy tölténytár reményében), s miután feljutottunk rá, keressük meg a kötelet az egyik deszka irányában. Átmászva a tartóoszlopra másszuk meg a belül bújó létrát, és mielőtt felérnénk teljesen, egy hátraszaltóval jöhetünk ki a szorult helyzetből. Fent egy újabb létrázás után már meg is találtuk a következő szelepet. Miután elforgattuk, másszunk vissza, és nekifutásból ugorjunk a középső szintre, ahonnan egy újabb kötelezés és létramegmászás után megtalálhatjuk a harmadik szelepet is. Most már csak egy van hátra, amit a létrázás és a kötélen visszamászás után egy szinttel alattunk találunk – essünk le, ám menet közben kapjuk el a körfolyo-

só szélét, majd húzzuk fel magunkat. A legutolsó szelep meghúzása után beindul a gőzgép – meg egy csomó csapda is, úgyhogy ideje biztonsági fokozatba kapcsolnunk, azt hiszem. Másszunk vissza a létrán, és balra elindulva jussunk vissza a terem bejáratához. Innen a liftaknát keressük, amivel visszahúzhatjuk magunkat a központi terembe. Mint láthatjuk: négy markáns oszlop emelkedett ki a földből, melyek egyenként váltakozó ütemben próbálnak az ég felé törni. A mi feladatunk annyi lesz, hogy a legkisebbről indulva a legnagyobbig jussunk, és a terem felett lógó kör alakú fémszerkezetre ráugorjunk. Az egyetlen egyenes szélű rúdon a körbevevő folyosóra juthatunk, ahol a lépcső segítségével még feljebb is merészkedhetünk. Menjünk körbe a folyosón, majd a túlsó végén a kis beugróban ismét egy szinttel feljebb jutunk. Ne törődjünk a zárt ajtóval, inkább tegyünk egy kört oldalt, és a szemben lévő törmelékeknél kapaszkodjunk a falba. Oldalazva egy kapcsolóhoz jutunk, ami a mellettünk lévő ajtót nyitotta. A szakadék miatt tennünk kell egy egész kört visszafelé, hogy megnézhessük az eredményt: egy Shotgun töltényt... No, de nem eszik ám ilyen forrón a kását! A jobb oldali fal simán eltolható, így még erősödhetünk is egy picit... Vegyük fel a nagy energiacsomagot, majd azzal az elánnal, ahogy jöttünk, menjünk is szépen vissza a fal mellett lévő karhoz. Innen tovább is tudunk mászni a terem kupolája felé, egész egyszerűen a falon felmászva kezdjünk el függeszkedni. Persze félúton elfogy az erre szánt szuflánk – pont ezért egy lelkes pályatervező meg is áldott minket a pihenésre szánt platformmal. Miután kipihentük magunkat, ideje felkapaszkodni a plafonra újra, és egyenesen elindulva balra felkanyarodni a kupola tetejébe. Innen már csak a lekászálódás és a lépcsőn való felfutás van hátra... hogy szemben találjuk magunkat az első főellenféllel. Legyőzése kicsit nehézkes lesz, ha nem ismerjük a nyerő stratégiát, mert anélkül maximum pók a falon módjára közlekednénk a teremben, ám amúgy minden esélyünk megvan egy gyors sikerre. A cél: a szobrok kezében lévő festmények begyűjtése – ám ehhez igen alantas trükkökhöz kell folyamodnunk! Első körben mindjárt itt ez a piros szellem, ami nem átall követni folyton-folyvást – ráadásul még meg is sebez, ha áthalad rajtunk. Megölni meg aztán végképp nem lehet, hiszen egy tucatnyi ólomgolyó után is vígan kergetőzik a szobában. A teendő tehát a következő: a kék fénnyel körbefuttatott képek mindaddig nem vehetőek fel, amíg a szellemet meg nem bénítjuk. Ezt jó pár pisztolylövés leadásával idézhetjük elő – ám ekkor sem túlzottan lazsálhatunk, 5-7 másodpercnyi időtartamunk van arra, hogy odaszaladjunk az adott szoborhoz, és kitépjük a kezéből a festményünket. Ha elszúrnánk, vagy az idő letelne, a szellem feléled, és kezdődhet az egész procedúra elölről... Annyit mindenképpen tudok segíteni, hogy megemlítem: a szellem nem igazán árthat nekünk, ha guggoló helyzetben tartózkodunk...

23., Tomb of Ancients

Miután legyőztük a szellemet, és elmarkoltuk az egyik festményt, kezdjünk el rohanni a kijárat felé – majd a frissen feltöltött medencében keressük meg a terem legmagasabb pontját, mert levegőre lesz szükségünk. Itt a szélső részen egy kis kiugróra lehetünk figyelmesek, amiben egy gyógyszercsomag rejtezik, majd miután felvettük, vessük magunkat a vízbe ismét. Ússzunk el az alattunk lévő barlangbejárathoz, majd az utat követve

24., The Archeological Dig

Tomb Raider történelmi pillanatok következnek: a már a The Last Relevationből megismert pályaszerkesztési elvnek köszönhetően az archeológiai ásatások nyíl pályán semmit sem kell csinálnunk az égvilágon, mindösszesen visszajutnunk a Louvre-ba. Ehhez nemes egyszerűséggel csak másszunk át az előttünk magasodó kerítésen, és térjünk be a jobbra található árkádok alá. Az ajtót kinyítva már töltődik is a következő pálya.

25., Galleries Under Siege

Fussunk fel a lépcsőkön a folyosó végéből – majd miután elintéztük az első teremőrt, és kifosztottuk jól, nézzük meg a videó bejátszást, amiben néhány gázálarcos fazon lepi el a Louvre területét. Mindjárt meg is láthatjuk, miért: gázt szivárogtattak a szellőző berendezésbe, így első dolgunk legyen védőfelszereléshez jutni a toxikus anyag ellen. A lépcső tetején sújtsunk le az őrre nagy haragunkkal, majd miután átfutottunk a teremben, balra kezdjünk el sliszszolni. A terem előtti ört, majd a terembeli őrt, végül a terem utáni őrt is intézzük el – végül kezdjünk el felszaladni a balra található lépcsősoron. A fenti folyosón a kommandós likvidálása után térjünk be az első jobbra nyíló ajtón, és a hátsó teremben a szekrényből vegyük fel az oxigént biztosító maszkot. A mellettünk lévő szoba jobb oldali szekrényéből egy aszpirinnel gazdagodhatunk, majd mivel itt már más dolgunk nem lesz, kezdjünk el visszafelé haladni a galériákban. Menjünk le a lépcsőn, intézzük el a két kommandóst, majd lépjünk be a balra nyíló terembe. Miután a kötélen leereszkedő alakot is hűvősre tettük, nézzünk át a következő szobába, ahol a lépcső tetején járőröző kommandóst kéne likvidálnunk. Már csak egyetlen egy ember van hátra – ő éppen most fut fel a lépcsőn, majd ha vele is végeztünk, már csupán annyi dolgunk maradt, hogy leszaladjunk a lépcsőn, és jobbra bemenjünk a következő galériába.

26., Von Croy's Apartment

Hogy mi is történt valójában? Nehéz lenne megmondani. Talán szerelem első látásra? Talán Eckhardt áll minden gyilkosság mögött? Talán az ismeretlen motorost is ő irányítja? Talán Bouchard sem az, akinek látszik? Túl sok talán, és semmi válasz. Ezért is kell most újra volt mentorunk lakását átvizsgálnunk, hátha egy használható nyomra bukkanunk, amin továbbindulhatunk... Mielőtt felvennénk a sétapálcáját, nézzünk körbe a lakásban jól. Annál is inkább, mert tele lesz számunkra igen fontos tárgyakkal – amiket főként fegyvernek és tölténynek hívhatunk. Kutassuk át a nappalitól kezdve a konyhán át az emeletet is, mert rengeteg töltényt találhatunk – s pár energiacsomag is bejátszhat mellé még. A szobákban feljegyzéseket is találhatunk, főleg az Obscura festmények eredetét firtató elméleteket olvashatunk. A galériára vezető lépcső mögül a fürdőszobába jutunk – itt szintén vegyünk fel mindent, amit csak látunk, majd caplassunk vissza a fő terembe, és vegyük fel az öreg sétapálcáját. Kisvártatva egy bérgyilkosront be a szobába, és el is foglalja a konyhát rögtön, de a fotel rejtekéből ki-kidugva pisztolyunk csövét hamar elüldözhetjük. Menjünk ki a folyosóra, majd mielőtt bemennénk a nyitott ajtón, még a kijárat piros ajtaját rúgjuk be egy töltény- és egy energiacsomag érdekében. A nyitott ajtajú szobából két tölténypakkot is felvehetünk, ami egy újabb bérgyilkost importál a szobába – egyenesen a válaszfalon keresztül. Miután előrohantunk az ülőgarnitúra mögül, és megadtuk neki a végtisztességet, vegyük fel elejtett fegyverét és töltényeit, majd miután a csokiszeletet is magunkhoz szólítottuk, lépjünk ki a folyosóra. Mint láthatjuk: a végig belézerezett folyosón nem lesz olyan könnyű átjutni, mint ahogy az elsőre tűnik, ám miért ne pont erre mondanánk meg a megoldást, ha nem jöttetek volna rá magatoktól: az első lézercsík mellé állva egy oldalsó szaltóval máris a csapda túloldalán találhatjuk magunkat. Még egy apró ugrás, és máris befordulhatunk a következő folyosóra. Itt egy általunk nem várt esemény következik be: lerobban a fél lépcsőház – ám pánikra semmi ok, menjünk le szépen a földszintig. Gyűjtsük be az energiacsomagokat, és menjünk vissza az első emeletre. A sarkon befordulva máris bekapcsolnak a robbanóanyagok, úgyhogy csak óvatosan közlekedjünk! Vegyük fel a töltényeket, majd egy fedezéket keresve magunknak kezdjük el lőni a folyosó végén ácsingózó őrszemet. Miután holtan terül el, Bouchard leleplezi magát előttünk, mi pedig követhetjük őt Prágába, hogy kibogozzuk az egyre kuszább szálakat.

27., The Monstrum Crimescene

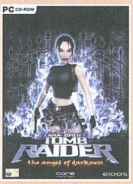
A behavazott főtérről gyalogoljunk oda a szökőkút mellett álldogáló piros kocsihoz, és szólítsuk meg a tulajdonosát. Mivel személyében egy igen fontos embert ismerhetünk meg (az újságírók jó szokásához híven tele van megvásárolható információkkal), beszéljünk vele kedvesen. A válaszokat az alábbi sorrendben adjuk meg a társalgásban, s így egy csomó hasznos információhoz juthatunk: 2, 2, 1, 2, 2. Ráadásul még arra is rávehetjük, hogy belépőkódot szerezzen nekünk a Strahov erődbe, vagyis a helyi maffia fellegvárának mondott központi épületbe. Mivel ez egy kis időbe kerül neki, mi addig mulassuk az időnket tevékenyen – rögtön a balra található sikátorból szólítsuk magunkhoz a feszítővasként is funkcionáló kalapácsot, amivel a pálya elejétől kicsit odébb található csatornafedelet nyithatjuk. Lent elsősegélycsomag, ám az igazán izgalmas terület a hátsó részekben zajlik – keressük fel az épületek mögötti utcarészeket... Üssük le a két kutyás őrt és az ebüket, majd az itt lévő csatornába mászva lyukadjunk ki a betört falú folyosónál. Fussunk át a raktárhelyiségen, majd végül csípjük fülön gaz elárulónkat, a francia alvilág jeles alakját: Bouchard-t. Beszélgessünk el vele az alábbiak szerint: 2, 2, 1, 1, 2 – majd vonjuk le a konzekvenciát: emberélet nem számít ebben az okkultista festmény- és még ki tudja milyen vadászatban. Mivel Von Croy prágai kapcsolata birtokolta az ötödik jelzést az Obscura festményekről, amik behatárolják magának a képnek a lelőhelyét – így ezt kell majd felkutatnunk. Távozzunk az ajtón keresztül, majd Vasiley rezidenciáján egyenest az emeletet célozzuk be. Másszunk fel az állványzatra a könyvespolcok mellett (előtte a dobozt toljuk el, hogy erősödjünk) és menjünk fel egészen a tetejükig. Innen a szemközti részhez ugorva egy láncot húzhatunk meg, amit kétszer egymás után megtéve kinyithattok a falióra üvegét a földszinten. Azonban még ne siessünk le, mert innen balra található még egy lánc, csak át kell ugranunk az állványzatra. Miután ezt is kétszer meghúztuk, egy titkos rejtekhely bújt elő az egyik szekrény mögül. Menjünk le, és vegyük fel az energiataskát, majd az órát 3:00-ra állítva fedezzük fel a frissen megnyíló lejáratot a pincébe. Vizsgáljuk meg a bura alá rejtett tárgyakat, majd vegyük fel a papírfecnit a földről. Ez utóbbin egy 5 jegyű számkombináció áll (31597), mely egészen véletlenül az íróasztal mögötti festmény széfjét nyitja. Vegyük ki belőle a jelrajzot, majd ahol jöttünk, távozzunk is. Megrökönyödésünkre Bouchard hűlt helyét találjuk csak minden óvintézkedésünk ellenére,

Fejlesztő:
Core Design
Kiadó: Eidos

Megjelenés:
2003-Julius-01

Kategória: Akció

Honlap: http://www.tombraider.com/



GAME INFO

ám hamarosan megtaláljuk a szomszédos szobából – igaz: holtan. Vegyük fel a kulcsait, majd távozzunk a raktár piros ajtaján keresztül. A hátsó kijárat lépcsőjénél már ismerős arc szobrozik: Luddick a belépőkódot hozta a Strahov erődhöz. Ha pénzünk futja, akár egy automata fegyvert is vásárolhatunk tőle, majd készüljünk arra, hogy behatolunk az alvilág rejtekhelyére.

28., The Strahov Fortress

A maffia erődjeként aposztrofált épületben először is szedjük fel a szemközti konténerben lapuló energiacsomagot – majd miután a nagy vasajtóhoz léptünk, beindulni látszik a konténereket mozgató nagy mágnes. Másszunk fel a bejárattól balra lévő konténerre, amiről ugorjunk az immáron csak kétszintes oldalsó fémdobozokra, hogy innen nekifutásból ráugorhassunk a már mozgásban lévő, és éppen velünk vízszintbe kerülő konténerre. Miután szépen átjutottunk a gyártelep másik helyiségébe, végezzük ki az őröket, majd amelyik a biztonsági fülkében van, attól vegyük el a kódkártyáját. Másszunk fel a dobozoknál található létrára – onnan pedig a termeket összekötő vasrácsra. Menjünk ki a jobb oldali zöld ajtón, majd miután átértünk a másik terembe, másszunk is fel rögtön a bal kéz felé eső létrán. Üssük le az őrt, vegyük el a fegyverét, és hozzuk működésbe a mágneses négyzetet. Másszunk vissza a terembe, aminek a végében a létra segítségével feljuthatunk a mágnes-kocka irányítópultjához. Ezzel ledarálhatjuk a rakodóteret őrző automata géppuskásokat, így immáron szabadon közlekedhetünk a kamionok között is. Ehhez másszunk vissza a középső szintre, ahonnan a bejárat melletti létrán juthatunk le a legalsó emeletre. A kamionok közötti zöld ajtón keresztül hatolhatunk még mélyebbre az erődben... A következő helyszínen a térbeli Tetriseket megszégyenítő feladattal kell szembenéznünk: ládákat kell tologatnunk a továbbjutás érdekében. A bejárattól jobbra található helyszínen két különálló dobozt mozgathatunk szabadon, melyek közül az egyiket toljuk a halom doboz elé a bal oldalra, míg a másikat pedig közvetlenül mellé. Most másszunk fel a jobb oldali részre, és kezdjük el húzni magunk felé a szemközti dobozt. Mivel csak egy ideig működik, a következő lépés mindez tükrözve lesz: azaz a szemközti oldalról próbáljuk meg tolni a fa tárgyat. Ehhez elengedhetetlen lesz, hogy a leghátsó dobozt be ne toljuk a sarokba, amit szintén két oldalról tehetünk majd meg – először bentről kell befelé húznunk, végül kintről rátolnunk. A lényeg, hogy egy lépcsőt alkosunk a középső, nagy doboz felé – amit már csak el kelljen tolni egészen a rácsig. Mivel Lara jelzi, hogy erősödött, másszunk le az építményünkről, és a jobb kéz felé elindulva egy generátort pillanthatunk meg a fejünk felett. Ettől balra két doboz fog árválkodni egymáson – ezeket kéne a generátor alá tolnunk. Felmászva rá máris elérhetjük azt a szelepcsapot, amivel a csőből feltörő gázokat zárhatjuk el, így az előbb épített dobozváron keresztül a plafonon lévő rúdba kapaszkodva átlibeghetünk a szögesdróttal borított kerítés túloldalára. Lőjük le a kutyákat, majd keressük meg a magasba vezető létrát. A kezelőpultnál bekapcsolhatjuk a vágószerszámokat, amik annyira jól kezdenek el működni, hogy szétszeletelik a szellőzőaknát is. Ezt fogjuk kihasználni, ugyanis a fejünk felett lévő csőre felmászva eljuthatunk a szellőzőakna bejáratáig. Másszunk fel rá, és fentről ereszkedjünk bele. Négykézláb mászva hamarosan brutális dolgokat láthatunk: a nemrégiben oly segítőkész Luddick holtan kerül ki az Eckhardttal történő beszélgetésből. Folytassuk utunkat a szellőzőcsatornában, majd várjuk meg, míg elmasírozik alattunk az őr. Miután elég messzire került tőlünk, bukfencezzünk ki a szabad térbe. A bal kéz felé eső falnál szemközt egy polc szobrozik – erről egy automata fegyvert vehetünk fel, amivel akár az előbb látott őrt is hüvösre tehetjük. Vegyük el tőle a kódkártyáját, és a jobbra lévő aulában nyissunk be a biztonsági helyiségbe. Itt összesen 3 őrre, 1 csokoládéra és 6 darab tölténytárra lelhetünk, valamint nem elhanyagolhatóan kinyithatjuk a biológiai labor ajtaját. Ez utóbbi egy kicsit megborzongtathat – főképp, ha az elszabadult szörnyfarkast vesszük alapul... Menjünk vissza a folyosóra, a jobb oldali fal mellett álló palackot felrobbantva várjuk meg, amíg a kábeles kerék végiggurul az aknákon, majd menjünk be a balra nyíló ajtón. Luddick mellől vegyük fel a fegyvert, valamint

a tölteny a szekrényből, és térjünk vissza a folyosóra. Menjünk át a szemközti fal mellé, hiszen az itt álló gurigára fel tudunk mászni, és nem keresztezzük a biztos halált jelentő lézercsíkot. Ugorjunk egy egészségeset előre, majd a következő lézercsík-triónál használjuk a guggolás becses gombját. Már csak egy ugrásnyira vagyunk a táv teljesítésétől, ami után balra befordulva fussunk el a jobbra található kijárat ajtajáig.

29., The Bio-Research Facility

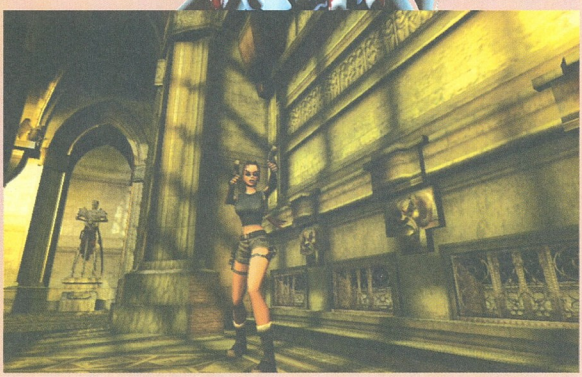
Menjünk ki a kertbe, és mielőtt beszédbe elegyednénk a növények gondozójával, vegyük fel a bal felső sarokból a két pisztolytöltényt. Miután eldiskuráltunk a Nephili faj újraélesztéséről és Eckhardt ördögi terveiről, a partnerünk úgy érzi, máris sokat mondott, és angolosan távozik a színhelyről. Húzzuk meg a terem közepén álló szökőkút egyik vízköpőjét, majd a bejárat mellett feltárult járatban másszuk meg a létrát. Vegyük fel a két tölténytárat, és húzzuk meg a falra szerelt karocskát. A kerthelyiség túlsó végében kinyíló ajtó mögött lévő sárga gombbal juthatunk át a következő zónába. Itt menjünk le a bal oldali lépcsőn, és vegyük fel a mellette lévő bozótosból a kötszereket, majd készítsünk be egy jobb fajta fegyvert, mert a középső terárium csak úgy özönlenek felénk a génkezelt lények. Menjünk fel a jobb kéz felé található lépcsőn, és gyűjtsük be a sziget végéről a töltényt, majd ruccanjunk át a szemközti részre, ahol szintén két lőszerpakkot felejtettek a földön. Keressük meg középtájt a fémes csövet a fal mentén, mert ebbe kapaszkodva a terem feletti tartórúdra juthatunk. Itt elsőként a balra eső kart húzzuk meg (a szakadékokat a Shift + Alt lenyomásával ugorgassuk át), majd menjünk vissza, és tekerjük meg a túloldalon lévő kereket is. Ezzel kinyílt az egyik tartály alja, így másszunk is vissza a csövön keresztül, és essünk bele a megnyílt járatba. Másszunk ki a vízből, majd az átjáró után kezdjünk el lefelé csúszni a lejtőn. Mielőtt azonban belecsobbannánk a vízbe, ugorjunk egy hatalmasat előre és ragadjuk meg a szemközti létra alsó fokát. Másszunk fel rajta, vegyük fel az energiacsomagot, és nyissunk be az ajtón (akkor sem lesz semmi baj, ha beleesünk a vízbe, mindösszesen csak át kell vergődnünk egy nagy medencén és egy ezerfogú szörnyellán). Fussunk át a folyosón, végül nyissunk be a medencés terembe. Menjünk egészen le, ahol intézzük el az őrt, majd a sarokban található futónövényen másszunk fel a bejárat feletti szintig. Itt a létráról a kis járat végéig menjünk, ahol tekerjük meg a kereket. Ezzel elmozdítottuk a mozgó liftet, amire még a későbbiekben lesz szükségünk. Most másszunk vissza a létrán, majd le a növényzeten, hogy át tudjunk ugrani a víz színén lebegő szigetre. Innen a bal oldali csőre ugorjunk, ahol a fegyvertöltény mellett egy újabb kereket kell megtekernünk. Ezáltal elzáródik a gőzt fújó cső egy közeli részen, mi pedig bátran mehetünk majd tovább. Fussunk fel a hátunk mögött lévő lépcsőn, és ahol le van szakadva belőle egy darab, ott ugorjunk át a szemközti részre. Itt másszunk fel a balra található létrán, hiszen az elkülönített részben két töltényt is találhatunk egy kapszula társaságában. Másszunk vissza a létrán, és a balra található peremen végigoldalazva másszunk fel a csatornán. Innen balra lógatva magunkat kisvártatva lesz elég helyünk, hogy felhúzzuk magunkat egy elszigetelt platformra. Innen a falon található futónövényekre mászva juthatunk tovább – hiszen a plafonról lelógva pont a nemrég ideküldött liften landolhatunk. Másszunk le a létrákon, és a terem végi sárga gombokkal juthatunk egyre mélyebbre a biológiai központban. Miután a vadul burjánzó növényzet elzárta a továbbjutást jelentő kaput, nem marad más lehetőségünk, mint más megoldás után nézni – ezért első lépésben másszunk le a létrán. Vegyük fel a gombák melletti tölténytárat, majd baktassunk fel a lépcsőn. Húzzuk el a rajzok előtt álló szekrényt, hogy jobban rákészülhessünk a következő logikai feladványra. A képek közül a piros X-szel áthúzott legyen a kiindulási alapunk, ami alapján a mellette felállított szelepek közül az elsőt, a másodikat és a negyediket tekerjük meg. Miután összekevertük a vakcinát, húzzuk meg a

jobbra található kart. Mivel az átjáró kinyílt, menjünk is át a következő terembe. Itt üssük le a jobbról közeledő őrt, vegyük el a kódkártyáját, majd másszunk fel a középen székelő domborzatra. A létrázás után balra induljunk el, majd miután fellépcsőztük magunkat egy szinttel feljebb, a tetőn található négyzet alakú szellőzőrácsokon ugráljunk végig apránként. Az utolsó állomás után a híd letört korlátjánál másztatunk egy szinttel feljebb. Itt tegyünk egy félkört, öljük meg a katonát, majd ugorjunk át a nagy energiacsomagért a messzi távolba. Ezáltal erősödtünk is egy keveset, így már nekifuthatunk a nagy növénynél ácsingózó szakadéknak. Kapjuk el a perem végét, majd húzzuk fel magunkat, és balra elindulva másszunk fel a növényzeten a folyosó végén. Vegyük fel a kártyát a halott őrtől, majd nézzük meg a bejátszást Boazról, az engedetlen szolgáról. Most másszunk vissza a liánokon, és a letört végű folyosórészletnél újból ereszkedjünk egy szinttel lejjebb a fal mentén. A fa tövénél strázsáló őrt fosszuk meg ingó és ingatlan vagyonától – így egy újabb kódkártyával gazdagodtunk. Most menjünk balra az elágazásnál, és a létra előtt vegyük fel a tölténytárat, majd ereszkedjünk vissza a földszintre. Itt másszunk vissza a középső platformra, és újból fel a létrán, ahonnan bal kéz felé elindulva ismételten a tetőre jutunk. Itt a hídig elugrálva új feladat vár ránk: a tetőn lecsúszva és a peremén megkapaszkodva egy apró ösvényt vélhetünk felfedezni a lábunk alatt. Oda lepottyanva egy kötszercsomaggal lehetünk gazdagabbak, majd vessük magunkat az alant elterülő medencébe. Másszunk ki belőle a lépcsőknél, és térjünk be a téglaépület kocka ajtaján. Húzzuk le szépen sorrendben mindhárom kódkártyánkat, majd lépjünk át az utolsó terembe. Kincsvadászok itt kicsit belehúzhatnak, hiszen ha lemegyünk a lépcsőn, és beugrunk a vízbe, egy extra teremben kötünk ki, ahol a dobozról az állványokra ugorva kifoszthatjuk a szekrényt, valamint visszafelé a gázban egy töltényt is találhatunk a szemközti oszlopnál a vízből kijövén – ám a kijárat a bejárattal egy szintben lévő ajtó mögött rejtezik. Át kell mennünk egy termen, és lenyomnunk a sárga gombot, hogy a következő pályára juthassunk...

30., The Sanitarium

...de várjunk csak! Beszorultunk a kabinba! És már megint ez az ismeretlen! Úgyhogy most egy ideig Kurtis-t fogjuk irányítani, Lara pihen egy picit... Mozgásai és billentyűzetkombinációi ugyanazok lesznek, mint amiket már eddig megszokhattunk, csak egyelőre kevesebb fegyverünk van, mint amennyit Lara gyűjtött. Vegyük fel a töltényeket a földről, majd a liftaknában zuhanjunk le egy szintet. Még mielőtt nagyon megijednénk: az esés kulcsa az időben megnyomandó kapaszkodás gomb képében található. Szóval vegyük fel az egy szinttel alattunk lévő folyosóról is a tölténycsomagot, majd ugorjunk ki az oldalt található létrához. Másszunk le egészen az aljáig, majd ugorjunk vissza a középső hengerhez. Itt a széleken lelógva egy újabb szintet ereszkedjünk, majd miután felvettük a gyógyszeres dobozt, menjünk még egy szinttel alább. Legvégül pedig ereszkedjünk le a liftaknába, és emeljük fel a csapóajtó fedelét. Innen létrázzunk le vagy két szintet, végül a lifthez kapcsolódó hídra felhúzva magunkat lépjünk be az elmegyógyintézetbe. Lőjük le a szemközti rács mögött tartózkodókat, majd vegyük fel a halott katona mellől a töltényeket. Forduljunk jobbra a folyosón, majd miután eldiskuráltunk a Törökországból érkező sofőrrel, messzelátó képességeinket használva nyissuk ki a kóddal védett zárat (06289). Fussuk át a termen, majd át a zárt ajtón. Lőjük le a szerencsétlen őrültet, majd forduljunk be a folyosó végén. Intézzük el az újabb ellenfelet, majd az ajtón keresztül folytassuk a következő folyosón. Az első ajtó jobbra egy csokit rejt

majd, míg balra az ebédlő sejlik majd fel nemsokára. Szedjük össze a csokoládé- és tölténydarabkákat, majd lépjünk át a következő folyosóra. Itt a szemközti ajtón túl vegyük fel a halott tudós azonosító kártyáját és a töltényeket, majd fussunk vissza az ebédlőig. Nézzük meg a bal kéz felé eső duplaajtó kódját a falon, majd ezt pötyögjük be a fent található konzolnál. Ide egyébként az ebédlőből nyíló kódos ajtón keresztül lépcsőzhetünk fel. Szóval fent üssük be a



38471-es kódot, majd mielőtt távoznánk, vegyük fel a nagy energiacsomagot. Most már simán átruccanhatunk a zárt ajtó mögé, ahol baktassunk fel a lépcsőn. Jobbra elindulva egy szép kis jelenetet láthatunk, lassan talán már fel lehet készülni, hogy ezzel a szörnnyel meg kell ütköznünk... Menjünk tovább, majd a szellőzőrácsot kirúgva másszunk be az aknába. A túloldalán kapaszkodjunk fel a szemközti járatba, majd miután átmásztunk rajta, az előbb látott laboratóriumban találjuk magunkat. A rácsot kell keresni, mert mögötte másztatunk majd tovább, és hamarosan a fegyverünkre is szükségünk lesz, mert lőnünk kell vele... Na, nem a szörnyet, hanem néhány robbanó palackot! Miután a létra eldőlt, másszunk fel a gombhoz, amivel megállíthatjuk a ventilátort – majd miután ez megvolt, mehetünk a kreatúra után. Már csak pár lépés, és a jobbra található lépcsővel már töltődik is a következő pálya.

31., Maximum Containment Area

Fussunk végig a folyosón, majd miután átmentünk az aulán, nyissunk be a szemben lévő rácsos ajtón. Itt egészen a következő duplaajtóig kell elmennünk, ami után jobbra fordulva kisvártatva egy újabb messzelátó tanfolyam aktív gyakornokaként tetszeleghetünk – az egyik beteg hátáról máris egy kódsorral lehetünk gazdagabbak. Ezzel baktassunk szépen vissza az aulába, ahol a biztonsági szobába belépve máris billentyűzhetjük a kódot a rendszerbe. Miután beadtuk neki a 17068-as számsort, menjünk vissza balra az ajtóhoz, át a duplaajtón, és jobbra fordulva nyissunk be a második ajtón. Vegyük el az őrtől a kódkártyáját és a töltényeit, az asztalról a csokoládét, majd fussunk vissza a folyosóra. Innen balra tovább, és a nagy ajtónál használjuk az imént felszedett kártyát. Fussunk le a folyosón, és mielőtt átmennénk a duplaajtón, vegyük fel a jobbra lévő szobából a töltényeket. Az ajtók után forduljunk jobbra, és menjünk be az első balra nyíló ajtón a folyosóról. Miután szabadjára engedtük a bent ólálkodó szörnyet, és más tárgyat nem vehetünk fel, távozzunk a szobából (esetlegesen öl-

32., Aquatic Research Center

Nyomjuk meg a sárga gombot, hogy átjuthassunk a következő terembe, majd itt a létra helyett válasszuk inkább a lelógás lehetőségét – a bejárattól közvetlenül balra. Ez már csak azért is lesz létfontosságú, mert az alattunk lévő szinten tanyázó mozgásérzékelős géppuskák így békén hagynak minket, mi pedig szépen, óvatosan odalopózhatunk a balra lévő alacsony lyukhoz. Miután az előttünk lévő járat túl alacsonynak tűnik, a sima kúszást kicsit tovább kell fokoznunk: egészen a padló szintjén kell

előremásznunk, hogy átférjünk a résen. Ehhez a guggolás mellé az Enter, vagyis akciógombot is nyomva kell tartanunk. Miután átjutottunk, tekerjük meg a fogaskereket, így a szobát elárasztó kódréteg elég biztonságot nyújt a mozgásérzékelős gépfegyverek ellen. Most másszunk fel a hátul lévő csöveken, majd miután átkapaszkodtunk a jobb oldalira, és így kifügeszkedtünk a jobbra lévő platform fölé – engedjük el magunkat. A folyosó végi sárga gombbal az előttünk lévő szakaszt pillanthatjuk át egy pillanatra – nem lesznek könnyű perceink, az is biztos... Ám az első ránézésre borzalmasnak tűnő helyzetet elég hamar áthidalhatjuk egy köztes megoldással: egy stukkert elővéve, az egyik szikrázó hordót becélozva akkora ramazurit csaphatunk, hogy a fél emelet robbanástól zuhan össze. Miután eme trükkel nagyszerűen kiiktattunk minden biztonsági elemet, menjünk a folyosó végi ajtóhoz, majd a gomb megnyomása után másszunk fel a létrán. Miután megtettünk egy rövidke kis szakaszt, egy nagy terembe érkezünk. Az előttünk látható konzolok még igen csak gyengén muzsikálnak, így először ezekbe kell életet lehelnünk, ha tovább szeretnénk jutni, úgyhogy fogjuk magunkat, és lépcsőzzünk le a jobb oldalon. Itt egészen menjünk el addig, amíg vizet nem vélünk felfedezni a jobbunkon, majd csobbanjunk bele. Ússzunk át a kitört rácsokon, és húzzuk meg a falon pózoló kart, tőlünk balra. Most ússzunk a hátunk mögött lévő járatba, és a frissen kinyílt ajtó segítségével ússzunk fel a felszínre. Vegyük fel az energiacsomagot, majd a sárga gomb megnyomása után térjünk vissza a fő arénába. Itt fussunk át a szemközti ajtóhoz, végül pedig a gomb megnyomásával juthatunk át a következő terembe. Itt a jobb oldali kapcsolóval hívhatjuk azt a liftet, amivel a lenti arénába juthatunk, ahol pedig a második karral kapcsolhatjuk be a felső terem teljes energiaellátását. Menjünk vissza a lifttel, majd a nagy terembe érve lépcsőzzünk fel a rögtön jobbra található magaslatra. Itt húzzuk el a konténert az előkészített kis lapra, majd a gomb megnyomásával mozgassuk át a túlsó oldalra. Itt toljuk be a kis házikóba, ahol a kar segítségével tölthetjük fel mindenféle gyanús anyaggal. Most vonszoljuk vissza a kis talapzatára, és a gomb segítségével mozgassuk vissza eredeti pozíciójába. Toljuk vissza oda, ahonnan eltoltuk, majd menjünk vissza a lépcsővel a víz színéig. Itt fussunk át a szemközti ajtóhoz, ahonnan lépcsőzzünk fel a létráig, és a létrával másszunk fel az irányító központig. A két gombbal láthatjuk a még meghúzandó két kart, úgyhogy ne is vacakoljunk sokat: távozzunk a hátunk mögött lévő ajtón. Másszunk fel a szakadék szélén lévő csőre, majd onnan átkapaszkodva a következőre egy ereszen kell végigfüggeszkednünk, hogy balra lehuppanhassunk az első szilárd dologra a lábunk alatt. Hívd a szemközti liftet a gombbal, majd menj át vele a túloldalra. Az ajtó mögött rögtön menj is be szemközti szobába, ahol miután lelőtted az itt ólálkodó biztonságit, szedd fel a szekrényekből a két tölténypakkot, majd menj vissza a folyosóra. Innen jobbra indulj el, ahol a szobában a kar segítségével a haleledelt szórhatod be a víz közepén keringő halnak. Menj ki a placcra, és ugorj fejest a középső medencébe, majd az egyes kar meghúzása után kezdj el úszni a hátad mögött lévő kettes folyosóba. Itt felvehetsz egy professzionális úszóruhát, majd miután meghúztad a kettes kart, ússz vissza a nagy terembe, és a földön lévő aknába ússzál.

33., The Vault of Trophies

Víz alatt kezdünk, úgyhogy sok időnk nem lesz gondolkodni: kezdjünk el úszni egyenesen, majd befordulva a sarkon ússzunk át a csapdákon. Az első elágazásnál folytassuk az utunkat egyenesen, majd a következőnél forduljunk le a balra. Szintén kerüljük ki a lecsapódó tüskéket, majd az oldalt beomlott falnál ússzunk le a járatba. Itt az első adandó alkalommal lépjünk le jobbra, ugyanis levegőt vehetünk a kis tárnában. Másszunk ki a lámpáért és a kötszerekért, majd folytassuk az utunkat a vízben. Kisvártatva egy téglákkal elzárt részhez érünk – ezt nyugodt szívvel rúgjuk is ki. A következő teremből úgy tűnik, nincs kijárat – ám ne tévesszen meg minket a látszat, a falon lévő téglákkal kirakott rész ugyanúgy kirúgható, mint az idevezető úton volt. Tegyük is meg, és vegyünk levegőt a mögötte lévő résznél. Ússzunk vissza a nagy arénába, és olvassuk el a kökönyv feliratait, majd keressük meg a Vasiley és Limoux nevekkel ellátott szobrokat, és húzzuk meg a mögöttük lévő láncokat. Ezáltal kinyílt a terem tetején lévő kijárat, és immáron búcsút mondhatunk az úszkálós részeknek. Fent azonban nem várt meglepetések fogadnak: csapda csapda hátán. A lecsapódó kötömb időzítését figyeljük ki, majd amikor éppen felfelé húzódik, egy sprinttel kerüljünk át a túloldalára. A szakadéknál megjelenő platformoknál is észnél kell lennünk, ugyanis nem mindegy, hogy melyik lebegő állóalkalmatossságra lépünk! Rossz választás esetén alig van pár másodpercünk, hogy visszaszökelljünk a biztonságot nyújtó talajra. Tehát válasszuk először a balról második platformot, majd a következő kettő közül a jobb oldalit, majd a rögtön a velünk szemköztit. Mivel ez már igen csak instabil, ugorjunk át a szemközt lévő biztos kiszögellésre. Innen a platformok segítségével könnyen a barlang túlsó szájában teremhetünk, ahonnan már csak egy rövid rész, és egy hatalmas teremben találhatjuk magunkat. Itt két legyőzhetetlen csontváz vesz majd minket üldözőbe, úgyhogy kapkodjuk magunkat: húzzuk meg a jobbra található kandalló melletti kart, amivel nemcsak, hogy erősödünk, hanem az egyik szekrényt is arrébb toltuk. Vegyük fel mögüle a kötszert, majd húzzuk meg a terem végi láncot. Ezzel felhúztuk a fal elől a festményt, így akadály nélkül másszhatunk fel a falra. Innen jobbra függeszkedve a mennyezettartó fa rudakra jutunk, ahonnan a szemközti rácsra kéne átlógnunk. A fejünk felett rácsszerkezet segít ám ebben! Középen szálljunk le róla, majd balra fordulva célozzuk be a szoba közepét. A lámpatartóra ugorva egy újabb szekrény mozdult el a lenti részen, így ha leugrunk innen, máris felvehetünk az asztalról egy festményt. Ezután kialszik a tűz a kandallóban, így bemászhatunk a kis résen, és az ajtó után ugorhatunk is a kis vízbe.

34., Boaz Returns

A kis közjáték után egyedül találjuk magunkat egy Boaz nevű, egykoron hűséges szolgaként, most pedig egy ádáz szörnyként tündöklő génkísérlet eredményével. A trükk a következő: vegyük magunkhoz az újratermelődő töltényeket a földről, majd kezdjük el lőni a testét. Amikor megjelenik a négy, savat lövellő tartája, váltsunk célpontot a gurulás gombjával, majd lőjük azokat. Ezt összesen négyszer kell elismételnünk, mire a szörny meggondolja magát, és repkedő álláspontot vesz fel. Ez viszonylag könnyebb próbatétel lesz számunkra, hiszen csak arra kell vigyáznunk, hogy nehogy megsüssön a kék szemével, egyébként meg a tűzgomb folyamatos nyomogatásával hamar átkerülhetünk a következő pályára. Szegény Kurtis! Jól megjárta...

35., The Lost Domain

Miután lecsúsztunk, forduljunk jobbra, és menjünk be a kis szobába. Itt kezdjünk el lefelé csúszni újfent, majd mielőtt a mélybe esnénk, ugorjunk az előttünk lévő platformokra. Innen egy kis ugrással teremjünk a jobb oldali kiemelkedésen, majd ugorjunk a terem végi kapcsolóhoz. Ezáltal megnőtt lábunk terhelési mértéke, amit nemsokára ki is fogunk aknázni! Húzzuk meg a kart, majd másszunk fel a kis fahídra. A folyosó végéről vegyük fel a nagy energiacsomagot, majd forduljunk jobbra, és menjünk a következő kapcsolóhoz. Innentől kezdve kicsit sietnünk kell, hiszen a szemközt kinyílt ajtó erősen időzáras mivolta miatt nincs időnk felesleges mozdulatokra. Nekifutásból ugorjunk át a következő szirtre, ahonnan a sprint bevetésével megint egy platformmal előrébb jutottunk. Már csak egyet kell sprintelnünk és ugranunk, és máris átjuthattunk a lezáródó ajtó alatt...
A következő teremben ugorjunk át a szemközt található kiemelkedésre, majd innen balra fordulva célozzuk be a létrás részt. Másszunk fel vagy két emeletet, majd ugorjunk át a leszakadt híd másik oldalára. Vegyünk egy nagy levegőt, majd a csúszda végén próbáljunk úgy elrugaszkodni, hogy elkaphassuk a levegőbe lógatott platform szélét. Húzzuk fel magunkat rá, és kapcsoljuk át a rajta található kart. Ezáltal kialszanak a fények a kijárat előtti szobrok kezében, és máris ugorhatunk az alattunk lévő szintre, valamint onnan a lépcsőkre. Az ajtó elé állva kisvártatva tárt karokkal fogad minket az utolsó pálya...

36., Eckhard's Lab

Kezdjünk el lecsúszni a lejtős résznél – majd mielőtt felnyársaltatnánk magunkat a falból előbukkanó tüskékre, ugorjunk a bal oldalt található kiszögellésre. Innen a szakadékon átjutva máris a nagyfőnök laboratóriumában találjuk magunkat. Egyelőre még ne nagyon partizánkodjunk, mert tele van veszéllyel a szoba, így csak vegyük fel a lépcsők mögötti részről a fiolát (jobbra hátul), valamint a szerkezet alól a kisebb energiacsomagot. Most menjünk vissza a lépcsőn, és húzzuk meg a nagy kart, amivel az egyik létra tetei falemezt nyitottuk fel. Másszunk fel rá, majd innen jobb kéz felé indulva ugorjunk fel az oldalsó tetőlemezekre, hiszen orrunk előtt díszeleg egy nagy energiacsomag. Miután felvettük, ugorjunk vissza a felső körfolyosóra, majd innen a létrával szemben lógó kétrecre. Másszunk bele a tetején található lyuk segítségével, majd vegyük fel a második kémiai fiolát. Mivel ketrecünk egy savas víz felé tart serényen, másszunk ki belőle gyorsan, és állapodjunk meg a tetején. Várjuk meg, míg alkalmi utazósegédletünk megpihen, majd másszunk be a fejünk felett lévő vájatba. Itt felvehetjük a harmadik kémcsövet, majd másszunk ki a veremből. Miután felértünk a legtetejére, egy hátaszaltóval teremhetünk kint belőle. Most rakjuk a helyére a három fiolánkat, amit a lépcső tetején lévő szerkezetnél, a létrán felmászva a középső faalkalmatosságnál, és a lenti körterem víz mögötti falában találhatunk. Miután mindhárom fiola a helyére került, a víz lehűl, így fejest ugorhatunk az előttünk lévő vezrembe. Az aljáról egy tört vehetünk fel, majd miután kiúsztunk a felszínre, kinyílt a laboratóriumban eddig elzárt ajtaja. Fussunk át alatta, majd mentsünk egy hatalmasat, hiszen következik a főellenség-harc! Eckhardt-t viszonylag könnyű lesz legyőzni, amennyiben a helyes metódust csináljuk végig. Első körben nem fog mást tenni, mint körbe-körbe szaladgálni, és áram-, illetve tűzcsóvákkal dobálózni. Ilyenkor nemes egyszerűséggel csak guggoljunk le, és várjuk meg, amíg elmúlik a vész. Következő körben 3 hasonmását fogja megteremteni, akik egyszerre fognak egyesülni a kör közepében. Ez lesz a mi alkalmunk, ugyanis miután védtelenné válik a klón, oda kell mennünk hozzá és leszúrnunk! Csak ebben a pillanatban, és csak is a törrel sebezhető a főnök, különben nem! Ezt a lépést még kétszer kell megismételnünk, hogy végleg porba hulljon az ellenfelünk. Karel már egy fokkal keményebb dió lesz, ám vele nem puszta kézzel vagy fegyverekkel kell harcolnunk, hanem az eszünkkel! Vegyük fel Eckhardt elől a kesztyűjét, majd keressük meg az egyik oszlop hátára ragasztott kapcsolót. Miután leeresztettük a létrákat, másszunk fel rajtuk következetesen, egészen a lehető legmagasabb szintig. Itt már csak rá kell ugranunk a levegőben függő Nephilimre, és végignéznünk a jól megérdemelt befejezést. Találkozunk 2005-ben, a Tomb Raider sorozat elkövetkezendő részében...

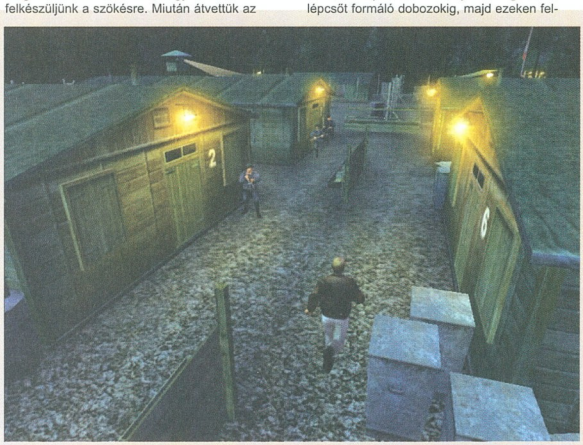
Bagó Péter

THE GREAT ESCAPE

Megérkezett a nyáron a Prisoner of War után a nagy klasszikus, a The Great Escape című film alapján készült PC-s játékátirat is, mely bár nem sikerült túlzottan jóra, mégis kellemes perceket okozhat azoknak, akik egy kicsit settenkedni, lopakodni szeretnének ebben a pangó játékidőszakban. A küldetések nem túlságosan nehezek alapból, ám a nehézségi fokozatok feljebb emelésével bizony többször is meggyűlhet a bajunk a továbbjutással – még akkor is, ha pontosan tudjuk, mit is kell tennünk. Az alábbi végigjátszás igyekszik a lehető legaprólékosabban kitérni a pályák megoldására. Jó szórakozást hozzá!
Lássuk rögtön a nullás misszió leírását:

Induljunk el a repülő hátsó része felé, majd útközben emeljük le a poroltót a bal oldali falról. Ezzel egyrészt elolthatjuk az egyik lángra kapott kollégánkat, másrészt pedig a repülő hátsó részét is lehűthetjük. Miután kilötték a tüzelőállásból az emberünket, vegyük át a helyét, és lőjünk le pár ellenséges repülőgépet. Mivel a madárkánk megsérült, adjuk le a koordinátáinkat a térképnél a rádión keresztül, majd visszarohanva a gép hátuljába egy ejtőernyővel meneküljünk a zuhanó repülőgépről.

Winter Breakout - 1940. október 4.
Miután Berlinből egy kisebb fogolytáborba szállítottak minket, ideje felkutatnunk a helyi szöktetési szakszervezetet, hogy segítséget kérjünk tőlük a szabadulásunkhoz. Először is keressük meg a rangidős brit tisztet, aki a folyosó végi kis dojóban székel. Ő megadja a koordinátákat a Nagy X-hez, aki a konkrét problémáinkat fogja orvosolni, valamint egy iránytűt, aminek segítségével nyomon követhetjük, hogy merre is vezet utunk. Miután minden fontos információt megkaptunk, forduljunk balra, és menjünk ki a folyosó végi ajtón. Itt osonjunk át a szemközti ház túlsó oldalára, és középső ajtónál nyissunk be az épületbe. Keressük meg a kontaktunkat, aki elmondja, hogy szökésünk alapvető feltétele egy útlevél. Kollégája az asztalnál szívesen is állna rendelkezésünkre, csakhogy ehhez egy eredeti német okiratra lesz szüksége, amit nekünk kell majd beszereznünk. Mielőtt távoznánk az épületből, az egyik szobában még magunkhoz szólíthatunk egy üveget, amivel akár el is terelhetjük, de le is ütheljük a későbbiek során az errefelé járőröző németeket. Miután a TAB billentyűvel bármikor lekérhetjük a pálya térképét, könnyen beazonosíthatjuk, hogy merrefelé is kell majd haladnunk az útlevél megszerzése érdekében – menjünk el tehát a harmadik barakk mellett is, és az őrtorony fényeit kikerülve cserkészzük be a legalsó házikót. Mivel a benne lévő őr alszik, próbáljunk meg minél kevesebb zajt csapva a belső szobába lopózni, és az asztalról az útlevelet elvenni. Mivel a németek igen precíz emberek, fölő, hogy hamar felfedezik az okmány hiányát – így nem tarthatjuk magunknál sokáig az útlevelet. Mindösszesen csak mutassuk meg a másolónak a kettes számú barakkban, majd amilyen lendülettel jöttünk, azzal tegyük is vissza a helyére. Máris megkapjuk a következő feladatunkat: keressük fel Piotr Krotopokint a hármas barakkban, hiszen ő fogja ásni nekünk az alagutat. Ehhez azonban ásóra van szüksége, amit a kettes kapunál találunk, közvetlenül a barakkunk mellett. Miután visszatérünk a hármas barakkba, toljuk el a nagy ládát a szobában, majd másszunk le az alagútfúróhoz a létrán keresztül. Mivel a készülő járat aládúcolásához még némi faanyagra lesz szükségünk, el kell jutnunk a hármas barakk melletti faraktárhoz is, amihez meg is kapjuk a kulcsot. Másszunk fel a létrán, majd sürgősen toljuk vissza rá a dobozt, hiszen intenzív német őrjárat vette kezdetét a házon belül is. Miután tiszta lett a levegő, osonjunk ki a házból, és keressük meg a kis ládákat, melyekben a deszkák rejtőznek. Miután felmarkoltuk a megfelelő mennyiséget, már csak vissza kell vinnünk Piotrnak. Míg elkészül a kijáratot biztosító alagút, látogassuk meg az útlevélkészítőnket, hogy tökéletesen felkészüljünk a szökésre. Miután átvettük az



iratokat is, menjünk vissza a hármas barakkba, és a láda eltolása után kússzunk át a lenti alagúton, végül másszunk fel a létrán.

The Castle - 1940. október 5.
Sajnálatos módon bármennyire is tökéletesen komponált volt előző szökésünk, a német haderőn ezúttal sem tudtunk kifogni, ugyanis a kijárattól nem messze el is fogtak minket, és a legbiztonságosabb börtönkomplexumukba szállítottak. Hogy innen hogy fogunk megszökni? Ez már csak órák kérdése... Először is beszéljünk a cellatársunkkal, Gerryvel, akitől egy rászpolyt kaphatunk ajándékba. Ezzel máris kiszelhetjük a szomszédos cella szellőzőnyílását, és mielőtt átmásznánk oda, kérjük meg Gerryt, hogy terelje el az örök figyelmét. Miután időnk véges, gyorsan kell cselekednünk: kússzunk át a cellába, majd onnan az ajtón keresztül ki a folyosóra, végül pedig jobbra lépjünk ki szabadba. Nézzünk körül az udvaron, ám mivel rendesen be van biztosítva a terület, igen korlátolt mozgástérrel kell számolnunk. Lopózzunk a középen álló teherautók mögé, majd az északi irányban található bejárat felé vegyük az irányt. Itt jobbra egy ügynök található, őt próbáljuk kikerülni, amennyire csak lehet – főképp mivel nekünk balra kell majd elindulnunk. A sötét folyosó utáni szobában adjunk le rádióadást, amivel minden tisztet egy megbeszélésre hívunk, így az előbb látott marcona arcot is sikerül eltávolítanunk az útból. Fussunk le a pincébe, és vegyük fel a henteskampót. Most menjünk vissza az udvarra, ahol bal kéz felé található várfalhoz kell majd eljutnunk – közben természetesen ügyelve a járőröző katonákra és a tornyokból irányított jelzőfényekre. Fussunk el a teherautók mögött, és miután elértük a falakat, forduljunk balra. Menjünk el egészen a lépcsőt formáló dobozokig, majd ezeken felmászva a tető felé vehetjük az irányt. Ám vigyázzunk: a tornyokból irányított pásztázó fények kikerülése tökéletes időzítést igényel. Miután végigosontunk a falon, térjünk be a balra található ajtón. Itt nyissunk be a szemközti folyosóra, ahol bal kéz felé induljunk el. Az árnyékokat kihasználva elbújhatunk az őrszemek elől, majd nyissunk be a jobbra található mosodába. Itt vegyük fel az egyenruhát, és öltsük is magunkra, majd hagyjuk el a mosodát. Fussunk végig a folyosón, és lépjünk be az utolsó, jobbra található szobába. Vegyük fel a generátorokhoz való kulcsot, majd ahogyan jöttünk, távozzunk is az épületből. Másszunk vissza jobbra a dobozokon, majd szépen célozzuk be a szemközti, délre fekvő épületet. Az ajtón keresztül egyenesen a generátorterembe jutunk, ahol a kulcsunk segítségével kinyitott rácson túl már csak le kell kapcsolnunk az áramot. Most, hogy kialudtak a jelzőfények a tornyokban,

szabad az út a kijárathoz: másszunk vissza a dobozokon, fel a tető felé, majd át a már ismert várfal felett, végül fel a lépcsőkön, hogy a villanypóznánál használhassuk a kampónkat...

Struggle in the Mountains - 1940. október 5.
...és megérkezzünk a hegyek lábához. Ám a szökés ennyivel még nem ért véget – egy egész német különítményen kell átvergődnünk magunkat, miközben a kastélyból már biztosan értesítették ezt a déli telepet is szökésünk híréről. Vagy még nem? Ennek leellenőrzése céljából vegyük fel mihamarabb a csöngő telefont a folyóparti őrházból, majd miután tájékoztattuk a szobába tévedő tisztet a villanykapcsolók helyzetéről, fosszuk ki a szobákat. Energiacsomagok, fegyverek és a hozzájuk tartozó töltények elzsákmányolása után menjünk vissza az útra, és a kerti ajtón átmenve folytassuk menekülésünket. Miután felmásztunk a balra található raktár tetejére a hátsó létra segítségével, essünk le a kitört ablakon a ház belsejébe. Vegyük fel a fegyvereket és energiacsomagokat,

majd a kulcs segítségével távozzunk a ház bejárati ajtaján keresztül. A bal oldali elkerített részen energiacsomagok várnak, majd miután minden felszedhető tárgyat biztonságba helyeztünk az oldaltáskánkban, ideje bekeményítenünk. Lőjük ki a ház melletti doboz fedezékéből az őrtoronyban strázsáló manuszt, majd a közvetlenül alatta tartózkodó kapuőröket. Váltsunk át valami gyorsabban tüzelő fegyverre, hiszen jön az erősítés! Miután leterítettük az uszkve 8-10 ellenséges alakulatot, ideje elindulnunk a kijáratot jelentő ösvény felé. Fussunk fel a kapu mögötti emelkedőn, majd öljük le a kanyar mögött bújó németeket. Vegyük fel a gépkarabélyt a teherautó elől, majd folytassuk az utunkat lefelé. A szikla melletti ember kilövése után célozzunk a hordókra – így ugyanis kevesebb lőszerrel nagyobb kárt okozhatunk. Miután ezen a tisztáson sem hagytunk élő tanút magunk után, eredjünk a kapu felé. Itt a házon túlhaladva álljunk be az egyik halom doboz mögé, és a vadászpuskánkat használva szedjük le szépen a lejtő aljában állomásozó katonákat. Különösen a géppuskásra fordítsunk kitüntetett figyelmet, aki a különösen jól fedezett épületből szórja felénk az áldást. Miután végeztünk mindegyikükkel, ne felejtsünk el hátat fordítani sem, hiszen a fenti őrházból most kezdenek el záporozni a tisztek kifelé. Szépen szedjük le őket sorjában (ha kell, robbantsunk néhányukra hordókat), majd a domb aljában lévő tábla irányában elindulva kiszaladhatunk a völgyből, s ezáltal erről a pályáról is.

Burn the Code Book - 1941. június 22.
Az időpontból következtetve láthatjuk, hogy főhőst váltott a játék, s ezáltal helyszínt is: a csodálatos Franciaországban kell néhány szabotázsakciót végrehajtanunk, mint most például egy kódkönyv elpusztítását. Ehhez elsősorban le kell jutnunk a vágányok mellett fekvő katonai táborba, ahonnan egy jármű ellopásával véghatnánk neki a nagy feladatnak. Osonjunk el a fák tövében a két házikóhoz, és fosszuk ki őket tisztességesen: 3 energiacsomaggal és egy messzelátóval gazdagodtunk. Most térképezzük fel a harmadik épületet is, amiben magát az ellopandó járművet találjuk némi szerszám, üveg és energiacsomag társaságában. Mivel az autó egyelőre nem indul, kénytelenek leszünk besegíteni a franciakulccsal. Miután megszereltük, pattanjuk fel a nyergébe, és süvítsünk át a téglaberakásos kapun keresztül. Útközben az Inventory gomb lenyomásával válthatunk át a gépfegyver kezelésére, amit mindjárt a kanyarban ki is próbálhatunk: szedjük le az akadályoknál hasaló németeket. Nemsokára egy vasúti átkelőhöz érkezünk, ahol egy páncélos tank állja utunkat. Mivel ezt sansztalanok vagyunk kilőni, más megoldáshoz kell folyamodnunk! Másszunk fel a sínek melletti ház lépcsőin, és váltsuk át a benne található karok egyikét. Ezzel egy kövér zöld jelzést adtunk az alagútban várakozó mozdonynak, s hamar meg is tisztítja nekünk az átjárót. Pattanjunk vissza a járművünkbe, és folytassuk megkezdett utazásunkat a farm felé. Jobb kéz felé térjünk fel az ösvényre, majd a végén (a pár ellenséges katona elgázolása után) parkoljunk be a pajtába. Vegyük fel az egészségügyi csomagot, és menjünk át a házba. A ház hátsó ajtaján keresztül az udvarba jutunk, ahonnan már csak pár lépés választ el minket a szántóföldtől. Ez pedig azért lesz különösen fontos, mert itt zuhant le az a repülőgép, amiben az elégetendő kódkönyv található. Különösen sok hozzáfűznivalóm nincs a dolgokhoz: érj a repülőhöz elöbb, mint a járőröző német katonák, és nemes egyszerűséggel égesd el a bizonyítékokat.

The Cooler King - 1942. szeptember 25.
Az első küldetéshez hasonlóan itt is többlépcsős feladatot kapunk, melynek első pontja egy zárnyitó szerkezet megtalálása. Ez különösképpen nem is lesz túl bonyolult, mindössze csak a mellettünk lévő hetes számú körletbe kell átugrani érte. Most, hogy zárakat már tudunk nyitni, látogassuk meg a börtönblokkot rögtön az alattunk lévő körzetben. Oldalról kússzunk oda az ajtóhoz, majd amikor nem figyel senki, menjünk be rajta. A cella zárját piszkáljuk meg, majd kérjük el a rabtól a féltve őrzött német pecsétet. Ezzel a négyes számú házba, vagyis a szemben lévő épületbe kell átjutnunk. Ehhez azonban ki kell kerülnünk az őrtorony fényeit, valamint a kerítés mellett masírozó németet is – hiszen egy út vezet csak a tintához. A házban tehát megszereztük a papírokat és a tintát, ezzel most a hármas számú házban lévő kománkhoz siessünk. Ő elkészíti nekünk a papírokat, nekünk addig egy térképet kéne szereznünk a parancsnoki szobából. Ehhez a négyes házban kaphatunk hathatós segítséget, a bajtárs ugyanis eltereli az őrség figyelmét, ameddig mi a papírok után kutakodunk. Indul tehát az óra, nekünk pedig hátulról érdemes megközelítenünk a szemben lévő házat. Vegyük fel az elsősegélycsomagot és a térképet, majd térjünk vissza az okirat-hamisítóhoz a papírokért. Most fussunk át két házzal arrébb, az egyesbe, hogy az ágyat eltolva kijuthassunk a már megfúrt alagúton... Illetve – ez a mi szerencsénk – most szabadíthatjuk ki a beomlott fal alól a bajtársunkat. Az ötös számú házban kaphatunk egy ásót, amivel visszatérve a tett színhelyére máris áshatjuk át magunkat a következő pályára!

Infiltration - 1942. szeptember 25.
Első körben kéne egy uniformis, amit pedig csak azután szerezhetünk meg, ha átvágunk azon a tisztáson, amit két német őriz. Vigyáznunk kell az általunk csapott zajokra, így azonkívül, hogy igyekezünk a látótávolságukon kívül maradni, a lehetőségekhez képest még lopakodva is tegyük ezt. Miután elértük a völgy végi őrkuckót, lopózzunk be a bejáratán, és vegyük el az asztalon pihenő német viseletet. Miután magunkra öltöttük, már biztonságban közlekedhetünk a környéken – csak úgy, mint a többiek: szépen, komótosan. Ilyen módszerrel vegyük fel az üveget és a messzelátót a kinti szobából, majd induljunk neki a tőlünk srégen lévő teherkocsi-raktárnak. Miután a bejáratnál illedelmesen felmutattuk a hamis papírjainkat, már tárt karokkal vár minket a raktárház, úgyhogy közvetkezőleg oda menjünk. Az épület túlsó végében egy kerítésbe épített ajtót találhatunk, ami ugyan egyelőre zárva van, de miután megpiszkáltuk, már nyílik is kifelé rendesen. Egyre vigyázzunk csak: várjuk meg, amíg a bent járőröző német arrébb megy egy kicsit. Bent, a dobozok rejtekét kihasználva osonjunk el szépen az őrjárat mellett, és a fehér ajtón keresztül surranjunk be a raktárba. Itt szintén óvatosan kell közlekednünk, hiszen kiskatona grasszál a ládák között. Vegyük fel a bal oldali fal mellett található asztalkáról a kulcscsomót, majd lopakodjunk az emeletre, ahol a raktárból nyíló szobában az asztalról kell menetlevelet csórnunk. Miután a felszerelés megvan, és a terv is kész, már csak le kell szivárognunk az egyik teherkocsihoz az udvarra, és szépen elvezetnünk vele az ellenőrzési pontig. Itt mutassuk be a papírjainkat az őrnek, és már kocsikázhatunk is át a következő pályára.

Delousing Breakout - 1943. június 10.
Nagyszabású tervünkhöz, miszerint nemcsak, hogy egyedül, de rögtön hárman is szökni fogunk innen, először is egy egyenruhára lesz szükségünk. Ehhez nem kell mást csinálnunk, mint átkutatnunk az alattunk lévő ház alját, amit kintről – köszönhetően az aládúcolásnak – egész könnyen megejthetünk. Miután ezt megtettük, öltsük is magunkra a gúnyát, amivel így könnyen átruccanhatunk a parancsnoki részlegbe, ahol két helyiség átkutatása is vár ránk. Az egyikben a már ismert alámászós trükköt kell alkalmaznunk, hiszen a parancsnoki szoba alatt találjuk a telefonzsinór elvágásához alkalmas zsebkést, míg a személyazonossági papírokat a mögötte lévő faházból szólíthatjuk magunkhoz. Most menjünk a harmadik faház oldalához, és anélkül, hogy bárki is látna, vágjuk

el a telefon zsinórját. Mivel papírunk egyelőre pecsét nélkül árválkodik, menjünk a kapitányi faházhoz, és a hátsó szobában pecsételjük le azt az asztalnál. Igen ám, csakhogy egy tiszt jelenik meg időközben, akivel nem lenne szerencsés találkozni, így nemes egyszerűséggel csak bújjunk el a dobozok mögött, amíg át nem megy a másik szobába. Miután emberünk leragadt a könyvespolcnál, itt a kínálkozó alkalom, hogy kiszivárogjunk a háta mögött. Menjünk vissza a fogolytáborba a frissen pecsételt papírunkkal, majd mikor már nem látnak az örök, öltözzünk vissza civilbe. Most már megjelenhetünk a reggeli létszámellenőrzésen, ahonnan fussunk vissza a 112-es faház elé (menet közben pedig vegyük vissza a német uniformisunkat), és két társunkkal egyetemben induljunk el az ellenőrzési pont felé. Mutassuk fel az irataink a kapuőrnek, majd kísérjük el őket egészen az ellenőrzési pontig. Itt eresszük őket szélnek, majd hogy a vonatcsatlakozásról megfelelően tájékoztatni tudjuk őket, menjünk vissza a raktárba, és vegyük fel a menetrendet. Ehhez azonban hátulról először ki kell kapcsolnunk a rádiót, hogy az itt sertepertélő tiszt felkeljen az asztalától, és mi zavartalanul távozhassunk az áhított papírunkkal. Már csak vissza kell jutnunk a táborba a többiekhez, ám a nálunk lévő papírokkal ez gyerekjáték lesz.

Reconnaissance - 1944. február 20.
Vegyük fel a házból az energiacsomagot, majd osonjunk át a 112-es házba, ahonnan drótvágót kell kérnünk Cedricktől. Igen ám, csakhogy egy váratlan őrjárat megzavarja a bájos csevegésünket, így igen rövid időnk marad csak arra, hogy elrejtsük az illegális felszerelésraktárt: húzzuk mindhárom szekrényt a falba vájt mélyedésekre. Miután elmentek a németek, toljuk vissza a szekrényeket, és vegyük fel a drótvágó ollót. Ezzel lopózzunk vissza az éjszakába, és anélkül, hogy észrevennének, keressük meg a kerítés azon pontját, ahol nem járőröznek az örök, és nem pásztázza a területet a jelzőfény. Miután vágtunk magunknak egy lyukat, küszszunk át a kerítés alatt, majd iramodjunk az erdő felé – annál is inkább, mert a kutyás járőr hamarosan a nyomunkban lesz! Szaladjunk az erdő felé a térképen jelölt irányban, majd miután a dimbes-dombos részeknél kicsit leráztuk az üldözőinket, próbáljunk a bokrok fedezékében az út mellett maradni, hogy kikerülhessük a szemközti házból jövő őrjáratot. A házat egyébként bal oldaláról érdemes megközelíteni, mert az ajtónak háttal álló és előtte masírozó német így kevésbé vesz észre minket, mint ha szemből támadnánk be őket. Bentről két energiacsomagot és két üveget vehetünk fel, majd miután ezekkel eltereltük a kintiek figyelmét, fussunk a folyó irányába egyenesen. A következő szakasznál a fák és az erdő menedéke lesz a kulcsszó a menekülésben, majd miután lezárt kerítéshez érkeztünk, ugorjunk bátran a patakba. Ebben végigszaladva hamarosan egy kiugróhoz érünk, így hagyjuk is el jobb kéz felé a medrét. Miután elértünk a kerítés végében lévő farakásig, a tetejéről a túloldalra ugorva máris tarthatunk a következő pálya felé, ahol nem kisebb szökést fogunk végrehajtani, mint ama bizonyos nagyot...

The Great Escape - 1944. március 24.
Miután elfogyott a szöktetéshez szükséges kötélmennyiség, kénytelenek leszünk szerezni egy adaggal, amihez először is Hendley segítségére lesz szükségünk – ő adja ugyanis a kulcsot a bázis raktárához. Hogy átjussunk a németek őrizte oldalra, kérjük meg a 105-ös házban tartózkodó Ashley-Pittet, hogy terelje el az örök figyelmét. Óvatosan lopózzunk utána, majd miután a járőrt elcsalogatta a ház sarkához, szépen lépjünk le a balra található ajtón át a német bázisra. Itt bal kéz felé a dobozoknál egy adag kötelet találhatunk, amivel egyelőre nem tudunk visszajutni a táborba, mert az örök, illetve tornyok bőszen figyelik a kerítést és környékét. Ezért nézzünk el a generátorszobába közvetlenül mellettünk, majd miután megállapítottuk, hogy csavarkulcs szükséges az attrakció végrehajtásához, szerezzünk a mellettünk lévő házból, tőlünk balra. Óvatosan lopózzunk a házba, hiszen a szomszédos szobából elcsórandó csavarkulcs mellett egy őr alszik – miután újra álomba szenderült, kússzunk is vissza a generátorházhoz. Itt csavarjuk szét a kis külső áramfejlesztőt, majd a jobb oldali ajtó mögött a generátort is, hogy totális sötétségbe borítsuk a tábor területét – majd ahogy jöttünk, távozzunk is: vissza a 104-es szobába a kötélünkkel. Itt másszunk le a létrán, majd miután átkocsikáztuk az alagutakat, másszunk fel a létrán az erdők irányába. Helyezzük a kötelet a bokor mögötti részre, így egy jelzőberendezéssel lettünk gazdagabbak. Figyeljük az őrjárat mozgását, és amikor háttal áll nekünk, jelezzünk a többieknek, hogy tiszta a levegő. Miután megszöktettük a fél tábort, már futhatunk is a vonatunk után...

Last Train Home - 1944. március 25.
Mutassuk fel a jegyünket a kalauznak, majd miután igazoltuk magunkat, induljunk el a vonat vége felé, hogy elhagyhassuk menekítő járművünket. A helyzet azonban közel sem lesz ilyen egyszerű: a Gestapo személyesen fogja végigvizsgálni a vonatok kocsijait a bejelentett szökevények miatt, vagyis utánunk. Ehhez a kocsik végében elrejtett mellékhelységek jelenthetnek majd támpontot, ahol az ajtót behúzva elrejtőzhetünk (társunkkal együtt, akit hívjunk magunkkal, és kérjük meg, hogy maradjon a mosdóban, amíg nem végzünk), amíg áthalad a felderítő őrjárat. A kis beugrókat kihasználva jussunk el a vonat végébe, ahol szomorúan konstatálhatjuk, hogy a szabadba nyíló ajtók zárva találtattak, így előre kell mennünk egészen a mozdonyig, hogy megszerezhessük az ide passzoló kulcsokat. Miután leráztuk a minket kutató egységeket, az ötödik kocsiig sima utunk lesz, innen azonban új módszert kell majd alkalmaznunk: a létra segítségével a vagonok tetején kell majd közlekednünk. Miután először átmásztunk az ötösön, majd felmásztunk a négyesre, innen ne másszunk le, hanem ugorjunk át a hármas vagonra. Ennek az elejében pedig az oldalsó létrán lemászva kerülhetünk közelebb az áhított kulcshoz. Ehhez azonban először még át kell vágnunk egy raktáron, majd a kinti utas zsebeiből kihalásznunk az első osztályra szóló jegyeket. Miután ezzel is végeztünk, rohanjunk át a következő kocsin, hogy végül a legelső vagonból felszedhessük a vonat kulcsait (néhány egészségügyi csomaggal egyetemben). Most már más feladatunk nem is lesz, mint hogy visszafussunk a kiindulópontig, ahonnan társunkat magunkkal hívva eljussunk a leghátsó kocsiba. Csakhogy ez leírva igen egyszerűen hangzik, a kivitelezése már nem lesz ilyen egyszerű – a raktárból jövet felvehető fegyverek az oldalsó szekrényből igen csak elárulják, hogy mire számíthatunk: kőkemény ellenállásra az ellenfél részéről. Másszunk fel tehát a harmadik kocsi tetejére, és kezdjünk el előrearaszolva mindenkit lelőni, aki csak az utunkba kerül. Aztán miután leértünk a padló szintjére, szépen menjünk végig a kocsikon (lőjük le, aki az utunkba állna), majd partnerünkkel kézen fogva ugorjunk le a szaguló vonatról az utolsó kocsinál.

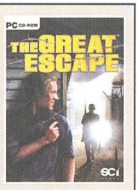
Behind Enemy Lines - 1944. május 9.
Egy vonatalagútban kapjuk kézhez az irányítást – és mivel, mint azt főnökünk is jelzi, ez egy aktív alagút, közlekedő vonatokkal –, ne sokáig nézelődjünk! Keressük fel az első beugrót a falban, és húzódjunk biztonságba az éppen elszáguldó szerelvény elől. Mivel feladatunk átjutni a katonai bázison keresztül a civil vonatállomásra, először is egy kulcsra lesz szükségünk. Ezt a balra található őrházikóból szerezhetjük meg, ám vigyázzunk, nehogy felébresszük a benne alvó németet. Miután ezt megszereztük, kiszáljunk át a sínekre, és hátulról elosonva az őr mögött a fehér folyosó felé tartsunk. Itt az ajtó utáni résznél forduljunk be a sarkon, és az első jobb oldali ajtón át menjünk be a dobozokkal teli szobába. Másszunk fel az alkalmi létránkra, és kússzunk be a szellőzőrendszerbe, majd miután kilyukadtunk egy szobában, másszunk fel az újabb szellőzőcsatornához. Innen kússzunk át a szemközti szobába, ahonnan egy reszelőt és egy üveget szólíthatunk magunkhoz. Most

Fejlesztő:
Pivotal Games
Kiadó: Take 2

Megjelenés:
2003-Augusztus-29

Kategória: Akció

Honlap: http://www.take2games.com/



menjünk vissza a folyosóra, és a bal oldali elágazás után térjünk be az első ajtón balra. Itt reszeljük el a rácsot a szoba végében, majd nyomjuk meg a falra erősített riasztógombot. Ezzel idecsalogattuk a környékbeli őröket, mi pedig másszunk át a szemközti szobába a padló feletti járaton. Menjünk ki az ajtón, és a szemközti őrszobába benyitva reszeljük el a szellőzőjárat rácsfedelét. Másszunk át a túloldalra, és mielőtt benyitnánk az ajtón, tekerjük meg a vízvezetéknyitó kart. Ezzel egy kis munkát adtunk a túloldali vízvezeték-szerelőnek, mi pedig nyugodt szívvel átjuthatunk a vízóba. Itt lépjünk oda a pénztárhoz, és vásároljunk egy vonatjegyet magunknak, majd ne felejtsük el az aprót is magunkkal vinni. A peronon mutassuk be a jegyünket, valamint a papírjainkat az átvizsgáló tisztnek, majd amíg személyazonosságunkat ellenőrzi a körözési papírokon, kezdjünk el a kijárat, vagyis a szemben lévő aluljáró felé rohanni. Üssük le a fegyveres erőket, hogy ne tudjanak hátba támadni minket, majd kerüljünk egy szépet az aluljáró segítségével. Már csak át kell futnunk a balra található várón, és a dobozokon átszökkenve ki kell futnunk a kijáraton.

Airfield Escape - 1944. május 18.
Először is vágjuk át magunkat a rácson, majd fussunk el a második raktárépületig, hogy felszedhessük belőle a repülős uniformist. Mivel társunk csak lassítana, hagyjuk egy biztonságos helyen, és menjünk felkutatni a repülőgépet. Ezt a harmadik hangár előtt találjuk, ahonnan még mindig nem szállhatunk fel, hiszen be is kell indítani, valamint teli is kell majd tankolnunk. Egy villáskulcsot rögtön innen a harmadik hangárból fel is vehetünk, ám ettől függetlenül az N147-es épületet fel kell keresnünk a repülőtér hátsó fertályában. Csatoljuk fel a pilótaöltözékünket, így könnyedén bejuthatunk az épületbe. Forduljunk a folyosón jobbra, és menjünk fel az emeletre. Innen jobbra induljunk el, majd amíg nem figyel a benti őr, a konferenciateremből vegyük fel az igazolványt. Ezzel menjünk vissza a földszintre, és a jobb oldali szerelőszintről vegyük fel a nagy csavarkulcsot. Ehhez be kell mutatnunk az ajtóban az előbb csaklizott igazolványt, majd sértetlenül távozhatunk az épületből. Most fel kell tankolnunk a repülőgépet – ehhez azonban üzemanyagra lesz szükségünk. A ház mellett balra álló teherautópark azonban csak kulccsal indítható, ezt a rögtön balra található ajtó mögötti lépcső után találjuk – az egyik tiszt zsebét átkutatva juthatunk az elengedhetetlen cucchoz. Vezessük az üzemanyagos autót a repülőhöz, parkírozzunk le a kijelölt helyen, majd miután telitankoltuk a kulcsunk segítségével, hívjuk ide kollégánkat.

Ketten beindítva a menekülő szerkezeteket már töltődik is a következő pálya!

On the Run! - 1944. május 15.
Mivel az ellenőrzésen lelepleződünk, nem marad más választásunk, mint a futás – ezt a pályát rohamtempóban kell majd teljesítenünk. Kezdjünk el egyenesen futni az utca irányában, majd jobbra befordulva nyissunk be az ajtón. A dobozokról áthuppanhatunk a fal túlsó oldalára, ahonnan egyenesen tovább futva kisvártatva egy zsákutcába érünk. Ez azonban csak látszólag van így – a teherautó mellett balra fordulva felfuthatunk egy lépcsőn, aminek a tetején lévő folyosóján végigosonva a ládák mögött a csatornába létrázhatunk. Miután nyomtunk két balra irányt, másszunk fel a csatorna végi létrán, majd fent fussunk fel a lépcsőn a ház ajtajához. Bent nyerhetünk egy kis időt, úgyhogy vegyük fel gyorsan a kulcsot az asztalkáról, és távozzunk a szemközti ajtón. A virágágyásnál átugorhatunk az ablakon, majd a tetőkön ugrálva bal kéz felé kezdjünk el menekülni. Innen ugorjunk át a tető végénél jobbra, majd szaladjunk a dobozok után egyenesen be a házba a virágládák között. Menjünk le a lépcsőn, majd a jobb oldali ajtó helyett válasszuk az előttünk lévő termet. Az innen nyíló ajtó segítségével a főtérre jutunk, ahol jobb kéz felé kell elindulnunk az utcákban. Itt 3 balos kanyar után az egyik sikátorban át kell másznunk a dobozokon, és jobbra befordulva egy étterem elé kerülhetünk. Menjünk be, ahol vegyük fel a kalapot és nyakkendőt a hátsó helyiségből, majd átöltözve sétáljunk ki a kijáraton keresztül a következő pályára.

Resistance Collaborator - 1944. június 4.
Az erdőben kezdünk, körülöttünk mindenhol őrszemek. Vegyük az irányt jobb kéz felé a folyó irányában, majd lopakodó módban haladjunk el az itt strázsáló német mögött. Vegyük fel a bal kéz felé eső kőszikla elől az üveget, majd kúszva menjünk ismét a folyópart felé. Nézzük a balra őrjáratozó katonákat, hogy mikor tudunk gond nélkül a híd felé közeledni, majd szépen fussunk át a pillérek alatt. Keressük Antont, az ellenállás vezetőjét, aki először is a közeli kunyhóba küld minket egyenruháért. Miután a szobában átöltöztünk, keressük meg újra, hogy megkaphassuk a továbbszökéshez szükséges feladatainkat. Első körben drótokra lesz szükségünk, amit a faháztól nem messze parkírozó teherautóról szedhetünk fel, majd fel kell jutnunk a hídra, hogy robbanóanyaghoz juthassunk. Ehhez figyelemelterelésre lesz szükségünk, amit a középső farakásnál lévő guggoló embertől kérhetünk. Vegyük fel a piros ládáról a csavarkulcsot, majd miután elkezdődik a műbalhé, sasszézunk fel szépen az állványokra. Itt fent balra induljunk el az örök mögött, majd miután nem vehetjük fel a robbanóanyagot szemből, kerüljünk a vonat mögé, ahonnan leüthetjük az őrt, és nyugodtan tankolhatunk. Ezek után lopakodjunk el az örök háta mögött (használjuk ki a farakások által nyújtott fedezéket), majd beszéljünk a fekete ruhás fickóval. Mivel papírjaink nincsenek, egyszerűen csak szálljunk fel az itt található pótkocsira a létra segítségével.

Ambush! - 1944. június 4.
A közeli pajtában találjuk az ellenállás tagjait, akik – úgy látszik – nem voltak elég elővigyázatosak, mert fogságba estek. Kerüljük ki az alsó őrjáratot, majd a háta mögött a pajtába lopózva másszunk fel a létrán. Vegyük fel a fegyvert és az elsősegélycsomagot a ládáról, majd intézzük el a tisztet. Az ellenállás két tagja új feladattal bíz meg bennünket: szerezzük vissza az időközben elkobzott detonátorukat. Ehhez a völgyön keresztülbaktatva egy sor katona legyilkolásán keresztül láthatunk hozzá, majd miután felvettük az őrbódéból az indítószerkezetet, haladjunk tovább a város felé. Vegyük fel a házakból a töltényeket és energiacsomagokat, majd módszeresen tizedeljük meg a feltartóztató német sereget. Miután elértünk a hídhoz, tegyük le a robbanószerkezetet, és induljunk meg a híd bal oldalán lévő épület felé. Itt kell ugyanis elhelyeznünk a detonátorunkat, és a konvoj megérkezése előtt felrobbantanunk a hidat. Miután ez megtörtént, vegyük vállunkra géppuskánkat, és kezdjük el szórni a városba érkező renegát csapatokat, majd fokozatosan előrehaladva, az autók melletti házba bal oldalról behatolva felvehetjük a keresett dossziékat az emeletről. Most már nincs is más hátra, mint végigszaladni az úton, lelőni az utunkba kerülő katonákat, és kiérni a pálya végére.

Full Throttle - 1944. június 6.
Úgy látszik, a készítők megirigyelhették az azonos című játék egy jelenetét, amikor motorkerékpárral száguldva kellett leütnünk, illetve - rúgnunk az üldözőinket, mert ebben a fejezetben ugyanerre kényszerülünk majd. Először is menjünk fel a raktárhoz, aminek az ajtaját kinyitva vegyük fel belőle a kötéleket. Ezt a kinti póznához kötözve máris egy motorkerékpárral lettünk gazdagabbak. Menjünk el vele az első ellenőrzési pont előtti kanyarig, ugyanis az őrbódé mögül egy német egyenruhát kell még felvennünk, hogy gond nélkül áthaladhassunk a város kapuján. Bent pedig már oly mindegy, hogy felismernek, vagy sem – hiszen papírunk nincs –, marad tehát a menekülés. Az egykerekezés segítségével begyorsíthatunk, illetve átugrathatunk majd a megfelelő helyeken, így például a blokkolt utak melletti domboknál remekül átívelhetünk a gátak felett. A cél: feljutni a hegyekbe a néhol kacskaringós, néhol pedig ellenséggel teli úton.

Jump to Victory - 1944. június 6.
Az utolsó pálya amolyan igazi menekülős érzést áraszt magából: alattunk a motor, előttünk az út, kijárat valahol jó pár kilométerre arrébb. Mivel kis idő múlva rájöhetünk, hogy az utat eltorlaszolták előttünk, nem marad más menekülő útvonal, mint a szántóföld. Először a folyómederben kell majd helyt állnunk, majd fel a hegyre, ahonnan egy aknamező következik a balos kanyarok után. Innen már csak pár tank kikerülése és egy robbanó híd átugratása van hátra, majd miután kiértél a nagy mezőre, és melletted a svájci kerítések húzódnak, keress egy mocsaras részt a ház mellett, hogy átugrathass a határon. Még egy ugratás, és máris elmenekültél Franciaországból! Gratulálok, megnyerted a játékot!

Bagó Péter

STAR TREK ELITE FORCE 2

A Star Trek világát vagy lehet szeretni, vagy nem. Ám a sikerét mi sem bizonyítja jobban, hogy a többféle sorozat és mozifilm mellett már kedvenc platformunkra is ellátogatott jó néhányszor ez a kissé misztikus sci-fi világ. Az Elite Force első része azért nem hozott osztatlan sikert, hiába készült az egyik legsikeresebb sorozat, a Voyager alapján. Évek múltán most ismét elővehetjük beporosodott Phaserünket, és felvehetjük a harcot az univerzumot fenyegető gonosz idegenek ellen. Az első meglepetés akkor ért, amikor az ST: Elite Force 2 ott kezdődött, ahol a Voyager sorozat véget ért. Ez elsőre megrémített, ám később melegséggel töltötte el a szívemet, hogy kitágultak a határok. A számtalan új fegyver mellett a legnagyobb pozitívum a Tricorder ilyen fokú használata. Végre mi is vizsgálódhatunk, javíthatunk vele, mint ahogy azt a filmekben láttuk. Ám a csalódás akkor ért, amikor arra kellett rájönnöm, hogy a készítőket igencsak szorította már a határidő, és a játék utolsó negyede csak összve van dobva. Semmi gondolkodtató rész, csak szörnyek tömege, Tricorder használata mellőzve, és még sorolhatnám. De az első háromnegyed része magával ragadó, néhol még interaktív is, vagyis belevonnak minket is a történésekbe.

Hazard Team Holodeck Training
1 Secret/1 Golden Ship

1) Az aranyhajót az ugrás tréning közben láthatjuk meg. Ahhoz, hogy elérjük, menjünk a guggolásos ugrás tréningre. Mikor belépünk a terembe, egy tricordert találhatunk az előttünk lévő ládák mögött elrejtve. Vegyük fel, és menjünk a pálya végén lévő létrához. Félúton lefelé jobboldalt találunk egy konzolt. Használjuk a tricordert, hogy moduláljuk azt, majd menjünk vissza a guggolás tréninghez. Fel a lépcsőn, és menjünk be a most már kinyílt Jeffries csőbe. Menjünk végig rajta, és megtaláljuk az aranyhajót.

Mission 1: Endgame <Borg Sphere>

Borg Sphere Level 1a

Induljunk el egyenesen, és a Borgokkal még ne törődjünk, majd lőjük szét balra a falon az energiakapcsolót (Power Coupling). Balra be a terembe, majd le a lifttel. Egyenesen le, és az energiafalnál használjuk a tricordert a pajzsirányítón. Chell-lel bővül a csapat. A teremben lőjük szét a falon a plazmavezetéket (Plasma Conduit). Másszunk be alatta lyukon, keressük meg az energiakapcsolót, és lőjük szét. Menjünk vissza, és irány jobbra a szabaddá vált folyosó.

0 Secrets/1 Golden Ship:

1) Abban a teremben, ahol Chell csapdába esik, lőjük szét a plazmavezetéket (Plasma Conduit), és másszunk be az alagútba. Félúton van egy strukturális gyengeség a jobb oldali falban (tricorder használata). Ugorjunk a csövekre, hogy megszerezzük az aranyhajót.

Borg Sphere Level 1b

Mivel elromlik az I-Mod, használjuk a maradék fegyvereinket, és lőjük szét a falon a plazmavezetéket, majd másszunk be alatta a lyukon. Lőjük szét a Borg elosztó vezetéket (Distribution Node) és az energiavezetéket. Irány vissza, és balra tovább a folyosón, át az ajtón, majd az energiafalnál használjuk a tricordert, végül menjünk le a lifttel. Leérve gyorsan lőjük szét jobbra a plazmavezetéket, és másszunk be alatta a lyukon. Lőjük szét az energiavezetéket, majd vissza, és intézzük el a Chenget asszimiláló Borgot. Balra tovább a folyosón, ugorjunk át jobbra a csöveken, és használjuk a tricordert a sárga energiafalnál. Lőjük szét az energiavezetéket, majd menjünk vissza fel a lifttel, és egyenesen tovább, le a következő lifttel.

1 Secret/2 Golden Ships:

1) Miután leért a lift, a titkos hely az előttünk lévő folyosón van, egy strukturális gyengeség mögött a bal oldalon. Itt találunk egy aranyhajót és egy Distribution Node-ot.

2) Ugyanennek a folyosónak a végén ugorjunk fel a csövekre a kék erőtér fölött. Az aranyhajót a folyosó fölött lehet megtalálni.

Borg Sphere Level 1c

Menjünk le a lifttel, és kövessük a folyosót a szétcsúszó ajtó felé, amíg meg nem találjuk Telsiát, akit hirtelen egy energiamező zár el tőlünk, majd harcba keveredik néhány Borggal. Igyeknünk kell, nehogy végezzenek vele (baloldalt látható Telsia életerőcsíkja) – fussunk tehát el balra, majd jobbra be a keskeny folyosóra. A zöld energiamezőnél lőjük ki a falon lévő Borg pajzsgenerátort, majd kicsit visszább a plain conductort, és másszunk be alatta a nyíláson. A végén lőjük szét a Power Coupling-ot, és menjünk vissza Telsiához. A rövid átvezető videó után az ajtó melletti Power Copuling-ot lőjük szét. Induljunk vissza, és az elágazásnál jobbra, majd fel a lifttel. Lőjük szét jobbra a falon a Borg pajzsgenerátort (distribution node) és a P.C.-t. Induljunk tovább, és az elágazásnál jobbra Borg pajzsgenerátort, P.C.-t és életerőtöltőt találunk, míg balra fegyverenergia-töltőt; lőjük szét, amit szét kell, töltsük fel magunkat, és induljunk tovább, míg el nem érjük a liftet.

0 Secrets/0 Golden Ships

Borg Sphere Level 2a

Használjuk a tricordert a sárga energiamezőnél a panelen, és jobbra lőjük szét a terminálokat a falon (Shut Down Node). Folytassuk utunkat tovább az immáron szabaddá vált folyosó felé. A nagy terembe érve gyorsan lőjük szét szemben a falon a Borg pajzsgenerátort, így túl nagy veszélyt nem jelentenek a megjelent Borgok. Jobbra töltsük fel az életerőnket, majd távozzunk a másik ajtón (balra fent, mikor beléptünk ebbe a terembe).

0 Secrets/0 Golden Ships

Borg Sphere Level 2b

Intézzük el a néhány Borgot, majd irány tovább és le a lifttel. Lőjük szét szemben a P.C.-t, és induljunk el a folyosón, mire megérkezünk az első generátorhoz. Chell tanácsára használjuk a panelen a tricordert, mire megjelenik egy hullámtábla, amivel egyezőt kell beállítanunk a tricorderrel. A +/– jellel tudjuk változtatni az értékeket 1-10-ig; Amplitude: 6, Frekvencia: 3, Offset: 3 (de ezek az értékek változóak is lehetnek). Miután felrobbant a generátor, induljunk vissza a lifthez, és tovább a szabaddá vált ajtón keresztül. Az elágazásnál jobbra (balra az egyelőre elzárt második generátor), és a folyosó végén lőjük szét a P.C.-t, majd menjünk vissza a 2. generátorhoz. Ugyanaz a teendő, mint az előző esetben, ismét használjuk a tricordert; Amplitude: 9, Frekvencia: 5, Offset: 4.

Mikor ez is felrobbant, menjünk vissza a lifthez, és szembe tovább.
0 Secrets/0 Golden Ships

Borg Sphere Level 2c
Kövessük a folyosót, intézzük el a Borgokat, és az egyik lépcső mellett jobbra lőjük szét a Borg D.N.-t, és utána a falon a P.C.-t, majd irány vissza a harmadik generátorhoz (út közben eljöttünk mellette). A megoldás a szokásos: Amplitude: 9, Frekvencia: 8, Offset: 9.
0 Secrets/0 Golden Ships

Borg Boss Level
Ez a túlméretezett Borg első ránézésre elég ijesztőnek tűnik, de nem jelenthet gondot. Balra az oszlopnál két életerőtöltőt, míg jobbra két fegyvertöltőt találunk. Ezeket szükség szerint használjuk. Miután sikerült a Borg életerejének felét leszedni az I-Mod-dal, az taktikát vált, és elkezd teleportálni a fenti platformokon. Ha még több életerejét leszedtük, már egyfolytában teleportál. Ezért mikor eltűnik, rögtön forduljunk meg, és hátráljunk, mert mindig mögénk teleportál. A lényeg, hogy mindig legyünk mozgásban, míg nem végzünk vele.
0 Secrets/0 Golden Ships

Mission 2: Reassignment
Starfleet Academy Level 1
Szálljunk be a turboliftbe, és menjünk le vele, majd jobbra be az ajtón. A Tuvokkal való beszélgetés után menjünk a Headmaster irodájába, mely kint az udvaron a bal oldali nagy épületben található. Fel a turbolifttel, és beszéljünk a Headmasterrel. Ezután ismét le, és a medencénél beszéljünk Telsiával. A három válasznak nincs túl sok jelentősége, így válasszuk azt, amelyik nekünk szimpatikus.
0 Secrets/0 Golden Ships

Starfleet Academy Level 2
Leérve a lifttel intézzük el a Romulanokat, majd miután nem nyílik az ajtó, menjünk vissza, és a bal oldalon találunk egy szellőzőnyílást. Másszunk végig rajta, közben ügyeljünk a lángokra. A raktárban keressük meg a sarokban a tönkrement panelt, és hozzuk helyre a tricorderrel a megszakadt áramkört (az áramkördarabokra kattintva el tudjuk azokat forgatni). Ezután menjünk fel a lifttel, majd bejutva az ajtón vegyük fel a Klingon pengét, és intézzük el vele a megjelenő Romulanokat. Ha mindet elintéztük, akkor véget ér a szimuláció, hagyjuk el a holofedélzetet.
0 Secrets/0 Golden Ships

Information Gathering Mission
Menjünk a fegyverraktárba (Armory), amit megtalálunk folyosón, és a holofedélzeten teszteljük az új fegyvert (el kell intéznünk minden ellenfelet, hogy vége legyen a szimulációnak). Ezután keressük meg a turbolíftet, és szálljunk be. Menjünk be az öltözőbe (Lockers), ahol ki tudjuk nyitni Jurot szekrényét (a kód 746). Vegyük fel az I-Mod fegyvert, majd beszéljünk Jurottal, aki a legnagyobb képernyő előtt áll. A szomszédos eligazító teremben megtaláljuk Chellt, vele is beszéljünk. Vissza a turboliftbe, és irány a híd.

Mission 3: Derelict <USS Dallas>
Dallas Level 1a
Mivel kilyukadt a hajó fala, minimális gravitáció van abban a teremben, ahová érkezünk. Ugorjunk be a sarokban lévő panelhez, és hozzuk rendbe a tricorderrel úgy, hogy a kék vezeték kerülje ki a középen lévő vörös gócpontot. Irány tovább a következő terembe, majd szemben tovább a másikba. Nyissuk ki a Jeffries csövet a manuális karral baloldalt (4-szer kell meghúzni). Kijutva a csőből balra a platform széléről a létrán másszunk fel, és ugorjunk szemben le a szintre. Nyissuk ki a Jeffries csövet, másszunk be, le a létrán, nyissuk ki a panelt, és használjuk rajta a tricordert. Ismét úgy kell összekötni a két kék pontot, hogy kikerüljük a vörös pontokat. Másszunk fel, nyissuk ki a Jeffries csövet, ugorjunk rá a lift tetejére, fel a létrán és be a csőbe. Kövessük a zöld fénnyel jelzett csöveket, le a létrán, és használjuk a tricordert a Shuttle Bay Door Manual Override-on. Egy kis újabb elektronikai művelet, majd távozzunk az ajtón.

3 Secrets/3 Golden Ships:
1) Az első titkos a kezdési teremben van, felfelé a rámpán egy strukturális gyengeség mögött.
2) Nyomjuk meg a 'Használ' gombot, hogy kinyissuk a hajó hátulját.
3) Amikor kiértünk a Jeffries csőből, és leugrottunk a létra végéről, másszunk vissza a létrán, és be a csőbe, mert megjelent egy aranyhajó mögöttünk.

Dallas Level 1b
Induljunk el a folyosón, be az ajtón, majd lőjük szét a másik ajtót, miután valami megrongálta. Be jobbra az ajtón, másszunk le teljesen létrán, és be a csőbe. A végén pedig fel a létrán, és tovább a folyosón, át az étkezőn. Vigyázzunk, mert néhány idegen lény támad ránk. Nyissuk ki az üvegajtót, és használjuk a tricordert a középső panelen. Most úgy kell összekötni a vezetéket, hogy a két kék és két sárga pontot kössük össze a különálló ággal – természetesen elkerülve a vörös pontokat. Kövessük az iránytűn a nyilat, másszunk le a létrán, nyissuk ki a turbolifttet, és hozzuk helyre a tricorderrel. Vissza fel, és szálljunk be jobbra a liftbe.
2 Secrets/3 Golden Ships:
1) A szervizteremben a bezárt mérnöki ajtó előtt másszunk fel a létrán, és be az ajtón.
2) Miután kijöttünk a következő Jeffries csőből, lőjük szét mögöttünk az ajtót.
3) Mielőtt hozzányúlnánk a mérnöki konzolhoz, vegyük fel az aranyhajót a fenti rámpánál az ugrómag körül.

Dallas Level 2
Elindulva a folyosón szegény Franklint baleset éri – egy percnyi gyászszünet után menjünk tovább. A kék energiamezőtől jobbra tovább az ajtón, és balra menjünk le a létrán. Egyenesen tovább, majd fel az étkezőbe, lőjük szét az ajtót, és nyissuk ki a többieknek az ajtót. Vissza a kék energiamezőhöz, és jobbra tőle mássz-

szunk be a lyukon, majd kapcsoljuk ki a két energiamezőt. Menjünk be a transzporter terembe, és használjuk a panelt. Ezután gyorsan rohanjunk vissza a hídra Chellhez.
1 Secret/3 Golden Ships:
1) A hídhoz vezető úton kutassuk át a bal oldali szerviztermet, és félúton másszunk le. Használjuk mindkét eltört Jeffries cső ajtaját. Egy furcsa hangot fognak adni, majd a központi ajtó nyitva lesz.
2) Miután megjelenünk az egyik készenléti szobában a hídnál, egy aranyhajó jelenik meg a másikban. Csak lőjük szét a másik szoba ajtaját.
3) Ahhoz, hogy megtaláljuk a harmadik aranyhajót a transzporter teremben, a következőt kell tennünk: álljunk a transzporter platformra, és három másodpercig álljunk mindhárom körön, először balra fent, jobbra fent, majd végül a jobbra lévőn.

Information Gathering Mission
Menjünk ki, és balra szálljunk be a turboliftbe. Megérkezve menjünk jobbra a folyosón tovább, majd balra be a Shuttle Bay feliratú ajtón.
A hangárban beszéljünk Chell-lel, és miután meghibásodott a jobb oldali hajtómű, menjünk fel a hajóra hátul, és a bal oldali konzolnál használjuk a tricordert; Amplitude: 4, Frekvencia: 8, Offset: 5. Ezután hagyjuk el a hajót.
1 Secret/1 Golden Ship:
1) A hajó fedélzetén menjünk végig a folyosón és be a terembe. Vegyük fel a plazmamerítőt, ami a fal felé néz. Ezután keressük meg Chellt, és nézzük meg, mit csinál, de ne szóljunk hozzá. Menjünk a balra lévő hajóhoz (nem ahhoz, amelyikkel landoltunk) és nyissuk ki a fedelet ott, ahol Chell is csinálta. Cseréljük ki a leégett plazmamerítőt, így már ki tudjuk nyitni a hajó hátsó ajtaját, ahol megtaláljuk az aranyhajót.

Mission 4: Demise <Attrexian Station>
Attrexian Station Level 1a
Lőjük szét a teremben lévő négy tartályt, így nem fog több idegen lény jönni. Menjünk a sarokban lévő ládákhoz, és ha kicsit már leszakadt a platform, akkor ugorjunk fel – a lángokra ügyeljünk! Gyorsan nyissuk ki az ajtót a panellel, hogy végre biztonságban legyünk. Balra a sarokban még felesleges használnunk a terminált (töltsük fel az életerőnket és fegyvert), először menjünk tovább az ajtón. A fülkében használjuk a tricordert a terminálon – itt már kicsit bonyolultabb áramköri problémát kell megoldanunk a szokásos módon: vöröseket elkerülni, kékeket és sárgákat összekötni. Ezután vissza az előző terminálhoz, amivel elindíthatjuk a csillét, ami így szabad továbbjutást biztosít nekünk lyukat ütve a falba. Induljunk tehát arra tovább, és fel a létrán. Ezután találkozunk két túlélővel – a beszélgetés után kövessük és egyben védjük is meg Arakot (figyeljünk az életerőcsíkjára). Mikor kinyitotta az ajtót, egy lény betört balra az ablakot, ezért ne menjünk a közelébe, mert kiszippant a nyomás (ne pazaroljuk a lőszert, mert a lényeket is kiszívja). Jobbra a fülkében a terminállal kapcsoljuk be a védőablakot, majd induljunk tovább. A nagy terembe érve védjük meg Arakot, amíg az ajtó kinyitásával van elfoglalva. Először most is a tartályokat lőjük szét, majd vegyük fel bentről az új fegyvert. A harc után töltsük fel magunkat, és induljunk vissza a másik túlélőhöz (most már nem baj, ha meghal Arak). Irány tovább az ajtón, és balra fel a lifttel.
3 Secrets/6 Golden Ships:
1) Az első titkos a hangárban van jobb oldalon egy szétlőhető ajtó mögött, az égő plazmaszellőztető alatt, amit nem tudunk kikapcsolni.
2) A fegyverszekrény hátuljában a falnál van egy strukturális gyengeség.
3) Ugorjunk le a csőbe az előbbi titkosnál, ami egy Super Mario-szerű részhez vezet, és íme

itt a következő aranyhajó. Nem kell félnünk a leeséstől, annyiszor próbálhatjuk, amennyiszer akarjuk.

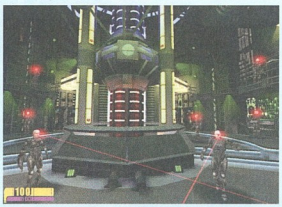
Attrexian Station Level 1b
Balra a sarokban töltsük fel magunkat, és induljunk tovább, míg nem találkozunk két újabb túlélővel. A beszélgetés után várjuk meg, míg egyikük megszereli a liftet, menjünk fel, és a konzolon középen használjuk a terminált a szemben lévő kabin kilövésére, amelyben egy nagyobb idegen lény van. Elég idönk van erre a feladatra, de ha nem sikerül, akkor a lény kitör a kabinból, megöli a két figurát, és lent vár ránk. Ha viszont sikerül, hálájuk jeléül némi plusz munícióhoz juthatunk. Menjünk vissza fel a lifttel, és tovább az ajtónál. Fel a létrán, töltsük fel magunkat, és irány tovább az ajtón át, míg meg nem érkezünk az irányítóterembe. A tiszttel való beszélgetés után meg kell őket védenünk az idegen lények támadásától. Álljunk közvetlenül eléjük, így szinte az egész termet belátjuk, és elintézhetjük a lényeket, míg megérkezik az erősítés.
0 Secrets/0 Golden Ships

Attrexian Station Level 2b
Balra induljunk el az ajtón át, és miután megtaláltuk a technikust, másszunk fel a létrán, és a leszakadt hídnál jobbra a csövön keresztül ugorjunk át, közben ügyeljünk a lángra. Be az ajtón, és használjuk tricordert a terminálon. Ismét hozzuk helyre az áramkört, majd menjünk vissza le, és beszéljünk a technikussal. Kövessük őt. Elérve a generátort védjük meg őt az idegen lényektől, míg mind a három sugarat be nem kapcsolja.
1 Secret/0 Golden Ships:
1) Miután Vor'chav odament a generátorhoz, szálljunk be a liftbe, és ismét menjünk fel vele, hogy valamiféle irányítóteremhe jussunk. Vor'chav teljes biztonságban van, amíg távol vagyunk.

Information Gathering Mission
Menjünk a gyengélkedőbe, ahol egy idegen lényt vizsgálnak. A beszélgetés után a turbolifttel menjünk le a könyvtárba. A Telsiával való találkozás után menjünk oda mellé a terminálhoz, és gyűjtsük be az információkat. Ezután távozzunk a könyvtárból, és irány turbolifttel az eligazító terem.
1 Secret/1 Golden Ship:
1) Mikor kész vagyunk az információgyűjtéssel a könyvtárban, menjünk ki, és forduljunk jobbra. A folyosó végén menjünk be az ajtón – és megtudjuk, milyen lesz a mosoda a 24. században...

Mission 5: Discovery <Alien Planet>
Drull Ruins Level 1a
Induljunk el az életjelek irányába, míg meg nem érkezünk a kis táborba. A beszélgetés után irány a barlang.
1 Secret/1 Golden Ship:
1) Az aranyhajó a boltív tetején van – a pálya elején éppen előttünk.

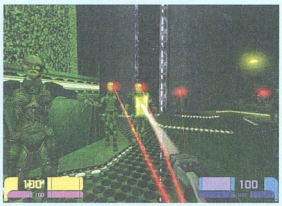
Drull Ruins Level 1b
Mivel a visszautat elzárja egy kőomlás, így nincs más lehetőség, mint előre. A bezárt nagy kaputól balra egy tönkrement panel mellett láthatunk egy repedést a falon (a tricorder strukturális gyengeség nézetével még jobban látható), amibe lőjünk bele, majd küsszunk át a lyukon. Ugráljunk fel a fal romos sarkánál, és a kapu túloldalán keressük meg a legalacsonyabb helyet, ahol leugorhatunk. Kövessük az irányt ún a nyílat, míg be nem jutunk egy kis terembe. Ott használjuk a tricordert a terminálon, Amplitude: 8, Frekvencia: 4, Offset: 5. Ezután menjünk vissza a nagy kapuhoz, és várjuk meg, míg az leereszkedik. A többiekkel együtt induljunk el felfelé a rámpán, nyissuk ki az „ajtót", majd harmadik szinten kapcsoljunk át a tricorder strukturális gyengeséget vizsgáló nézetére, így láthatjuk balra a padló gyenge részeit. Elvileg át kéne ugrálni a stabil részeken, de egyszerűbb, ha jobbra a fal melletti párkányon átmegyünk. Átérve aztán jobbra be, és nyissuk ki a többieknek az ajtót. Induljunk tovább, míg el nem érjük a következő ajtót. Védjük meg Chellt, amíg feltöri az ajtó kódját. Az energiahíd elég furcsán működik, ezért óvatosan menjünk keresztül rajta, kövessük a három megjelent lapot. Keressük meg a híd terminálját, és irány tovább le a rámpán. Nyissuk le a nagy kaput, ám azt hirtelen kitöri ezeknek a bogaraknak a királynője. Túl nagy gondot nem jelent, mivel mozogni nem nagyon tud, csak ki kell kerülni a képéseit, és ügyelni a kisebb bogarakra. Ha végeztünk vele, menjünk le a mögötte lévő liftel.



5 Secrets/5 Golden Ships:
1) A nagy udvaron a pálya elején lőjük szét a falat az oszloppal, és jobbra menjünk végig a boltíven.
2) Lőjünk szét minden lezuhanó padlódarabot, hogy egy robbanó láda jelenjen meg a túloldalon.
3) A ládától menjünk végig az első boltíven, és balra ugorjunk le a szegélyre a második és a harmadik között.
4) Az előző aranyhajótól kövessük a szegélyt a jobb oldali falon, amíg le nem kell guggolnunk. Az aranyhajó előttünk van a sötét sarokban.
5) A bogárkirálynővel szemközti falnál találunk egy ajtót, ami mögött megtaláljuk az utolsó aranyhajót.

Drull Ruins Level 2a
Miután megérkeztünk, hamarosan beindul a védelmi rendszer – lőjük szét a négy oszlopon forgó ágyúkat. Továbbmenve ismét csapdába esünk, mivel gázt engednek a terembe. Kapcsoljunk a tricorderen a gázkövető (Trace Gas) módra, hogy lássuk, melyik oszlopokból jön a gáz. Amelyikből jön, azon a Phaserrel húzzunk végig egy csíkot, hogy betapasszunk a nyílást (akkor jó, ha robban egyet az oszlop). Ha végeztünk, akkor irány tovább.
1 Secret/0 Golden Ships:
1) Miután szétlőttük az ágyúkat, menjünk tovább az ajtón, és lőjük szét a gombszerű szimbólumokat. Menjünk vissza a terembe, és tovább a most már nyitva lévő ajtón. Azokra a szimbólumokra ugorjunk, amiket a falon látunk. Az óra járásának megegyezően a következő sorrendben ugorjunk: 71639.

Drull Ruins Level 2b
Induljunk el a folyosón, és az átvezető videó után használjuk a tricorder Bioscan módját, így láthatjuk a lézernyalábokat. Jussunk keresztül rajtuk, és kapcsoljuk ki a biztonsági rendszert jobbra a panelen. Egyedül maradva induljunk tovább, és jobbra a kapszuláknál lőjük szét fent az ágyút, majd álljunk rá az utolsó kapszulára. Mikor az felemelkedik, ugorjunk fel az ajtóhoz, és arra tovább. Ismét ugorjunk rá a kapszulára, ugorjunk le balra a másik oldalon, és használjuk a panelt. Ugorjunk rá a felfelé menő egyik liftre, majd arról át a lefelé menőre, és onnan át a platformra. Menjünk át a csöveken, be az ajtón, és használjuk a biztonsági panelt. A kiszakadt korlátnál másszunk le, a folyosó alatti létrán pedig fel. Kapcsoljunk át a tricorder Bioscan módjára, hogy ismét láthassuk a nyalábokat. Az energiafalhoz érve lőjük szét a padlón a fedelet, és másszunk le, majd fel a másik létrán. Mikor a folyosót elgázosítják, használjuk a tricordert a panelen, majd pedig a Trace Gas módot, hogy láthassuk, honnan jön a gáz. A Phaserrel húzzunk egy csíkot ott, ahonnan a gáz jön (míg nem robban), így beforrasztjuk a nyílásokat. Ezután át kell jutnunk az energiahídon, amely elég hibásan működik (én semmi rendszert nem találtam a lapok megjelenésében és eltűnésében). Próbáljunk meg már akkor ugrani egyet az első megjelenő laphoz, amikor az még éppen nem jelent meg, és folyamatosan ugráljuk előre. Elég nagy szerencse kell hozzá, de sikerülhet. Használjuk a biztonsági panelt, majd induljunk vissza, és jobbra tovább az ajtónál.



8 Secrets/4 Golden Ships:
1) Találunk egy Idryllium energialőszert a daru mögött az első energiamező után.
2) Ugyanettől az energiamezőtől jobbra van egy strukturális gyengeség. A falon lévő törés mutatja, hol.
3) Miután használtuk a mozgó csöveket kétszer, ugorjunk le arra, ami a falhoz vezet. Guggoljunk le, és használjuk a falat.
4) Ugyanebben a teremben használjuk a konzolt, hogy bekapcsoljuk a lifteket. Ugorjunk rá az egyikre, ami felfelé megy, és újabb Idryllium energialőszerhez juthatunk.
5) Ugorjunk rá az előbbi konzolra, és guggoljunk le a platform alá, hogy két Idryllium energialőszert találjunk.
6) Mikor a lifttel elmentünk az energiamezős folyosó felett, ugorjunk le félúton a folyosó tetejére. Kövessük a végéig, hogy megtaláljuk a következő aranyhajót. Innen jobbra ugorjunk, hogy megtaláljuk a titkost is.
7) A második platformon az energiamezős folyosó alatt jobbra ugorjunk át a platformra.
8) Miután aktiváltuk a konzolt az energiahíd

Fejlesztő: Ritual
Kiadó: Activision

Megjelenés:
2003-Június-24

Kategória: FPS
Honlap:
http://gaming.startrek.com/games/eliteforce2/

mögött, menjünk át jobbra, nézzünk fel, és lőjük szét a strukturális gyengeséget.

Drull Ruins Level 2a
Ismét együtt a csapat. Induljunk el arra, amerre a lény volt, fel a lépcsőn, és be az ajtón.
2 Secrets/1 Golden Ship:
1) Az első titkost könnyedén megtalálhatjuk.
2) Menjünk a kinyílt ajtón át, és balra lesz öt gomb, mindegyikbe lőjünk bele.

Drull Ruins Level 2c
A teremben beindul a biztonsági rendszer, ezért lőjük szét fent az ágyúkat. Ezután kövessük és védjük meg Chellt. Hogyha ez sikerült, akkor a következő teremben megtaláljuk az eltűnt személyeket. A beszélgetés után menjünk le a lifttel. Továbbmenve a folyosón ismét egy nagyobb lényt kell elintéznünk, csak arra ügyeljünk, nehogy lelökjön. Ha végeztünk vele, eresszük le a hidat, és arra tovább, mire megtaláljuk az utolsó eltűnt személyt.
4 Secrets/2 Golden Ships:
1) Miután bementünk abba a terembe, ahol Kleeya van, forduljunk balra, és menjünk a konzolhoz a sarokban.
2) Mikor lementünk a lifttel, jobbra találunk egy strukturális gyengeséget.

3) Közvetlenül a lifttel szemben, a másik falon van egy keskeny alagút. Váltsunk éjjelátló üzemmódba, hogy megtaláljuk.
4) Ha legyőztük a kisebb főellenséget, másszunk le a létrán, ahol a lény kitört az ajtón, és menjünk végig a szellőzőn.

Information Gathering Mission
Szálljunk be a turboliftbe, és balra az egyik ajtó előtt áll egy őr, ide menjünk be. A beszélgetés után vissza a turboliftbe, és menjünk a hídra. Ezután irány a fegyverellátó terem (Armory), ahol teszteljük a gránátvetőt.
1 Secret/1 Golden Ship:
1) A Kleeyától balra lévő kabin most nyitva van.

Mission 6: Destruction <Enterprise-E>
Enterprise Deck 8
A raktárban segítsünk Korbannek elintézni a támadókat, majd másszunk fel a létrán, és várjuk meg, amíg Korban kinyitja a szervizalagút ajtaját. A végén másszunk le a létrán, át a másikon, majd fel és tovább. A robbanás után essünk le a lyukon, majd segítsünk be a harcba, és másszunk át az alagúton (Tuvok). Ezután igyekeznünk kell a gyengélkedőbe, hogy megmentsük Jurotot. Végül ismét irány az alagút, és le a létrán.
0 Secrets/2 Golden Ships
1) A raktérben, ahol találkozunk Korbannel, van két szétlőhető láda. A falhoz közelebbiben megtaláljuk az aranyhajót.
2) Abban a teremben, ahol landoltunk, mielőtt segítenénk Tuvoknak, használjuk az egyik konzolt a terem végében, hogy megjelenjen egy aranyhajó.

Enterprise Deck 16
A raktárban intézzük el a támadókat, majd irány tovább. A gépházban elég gyorsan igencsak forró lesz a hangulat. Lőjük le a mindig transzportáló Idrylleket, összpontosítsunk főleg azokra, akik a bombákat akarják elhelyezni. Ügyeljünk arra, hogy minél kevesebb kárt okozzunk a gépházban. Ha nem jelenik meg több támadó (mentsünk), akkor gyorsan menjünk oda a központi terminálhoz, és használjuk a tricordert, hogy rendbe hozzuk az áramkört. Ezután még gyorsan ki kell lőnünk a magot, a Pat Jones-nál lévő létra melletti panelen üssük be a halványan látszódó számokat. Miután sikerült a kilövés, irány a turbolifttel a híd (töltsük előtte fel magunkat). Itt meg kell védenünk Picard kapitányt a megjelenő támadóktól.
0 Secrets/1 Golden Ship:
1) Miután megmentettük a maggot, másszunk fel a létrán, amitől nem messze áll Barclay, majd be a Jeffries csőbe.
Enterprise Deck 1 0 Secrets/1 Golden Ship:
1) A konferenciateremben van mögöttünk, ahonnan kezdünk.

Mission 6: Remove and Disable <Enterprise E-Hull>
Enterprise Hull
Nyissuk ki az ajtót, ami a hajó külsejére vezet. Intézzük el a szabotőröket az energiafal körül, majd kihasználva a súlytalanságot ugorjunk be az energiafal mögé a bombához, és tricorderrel hatástalanítsuk azt. Ezután követve az iránytűn (vörös pont), hogy hol van a másik két bomba, siessünk oda hozzájuk, és tegyünk ugyanúgy, mint az elsőnél. Nagy segítséget nyújt a mesterlövészpuska használata az Idryllek elintézésére. Ha mindet hatástalanítottuk, egy védelmi ágyúban találjuk magunkat. A kis hajók kilövésével ne is törődjünk, hanem csak a lövedékeikkel (ki lehet őket lőni), valamint a nagy hajó lövedékeivel. A nagy hajón láthatunk elöl és kétoldalt egy-egy vörös kört, csak oda lőjünk, mert így csak a pajzsa fog tönkremenni. Ha elpusztítjuk a hajót, akkor elrontottuk.
0 Secrets/0 Golden Ships

Mission 7: Search and Rescue <Attrexian Colony>
Attrexian Colony Level 1a
Menjünk be az ajtón, töltsük fel magunkat, majd át a hídon, és lőjük szét a kapu előtt lévő barikádot. Menjünk vissza az előző fülkébe, és használjuk a biztonsági terminált. A visszaútnál lerombolják a hidat, de könnyedén át tudunk ugrani a keletkezett lyukon. Bejutva az épületbe balra ugorjunk fel a ládára, és másszunk be a szellőzőbe. Kijutva a második hídhoz, intézzük el a lényeket, majd balra menjünk fel a biztonsági terminálhoz (kövessük az iránytűt).
A termináltól balra tovább, és szintén balra egy beugróban egy rongált ajtót találunk, amit lőjünk szét – mögötte egy sérültet találunk. Menjünk ki balra, és a fenti sarokban a ládák mögött megtaláljuk a mérnököt. Irány vissza a biztonsági terminálhoz, és háromra nyomjuk meg. Várjuk be a többieket, és vigyük őket a sérült figurához, majd kövessük a nőt. Menjünk be az életerőtöltő melletti ajtón, mire egy hatalmas lény elintézi a nőt. Miután mi végeztünk vele, lőjünk bele a himbálódzó, félig leszakadt vasszerelvénybe (tricorder második nézeti mód), majd a betonon keletkezett lyukon essünk le.
8 Secrets/2 Golden Ships:
1) A pálya elején másszunk le a híd bal oldalán. Az egyik oszlopnál Idryllium energialöszer van.
2) Mikor keresztülkúszunk a szellőzőn, az egyik rácsot szét lehet lőni. Ismét Idryllium löszer.
3) Miután kijöttünk ebből a szellőzőből, egy hídon leszünk, ami két udvarra vezet. A bal oldalinál két zárt ajtó is van. A lépcső közelében lévő fölött van két cső, amelyekre ugorjunk rá, majd a falra át, és le az alattunk lévő csövekre. Innen láthatunk egy ajtót.
4) A másik udvaron találunk egy strukturális gyengeséget félig rejtve néhány láda mögött. Ha leguggolunk, láthatunk egy robbanó hordót, amibe lőjünk bele.
5) Van egy hulladékgyűjtő konténer ugyanezen az udvaron.
6) Menjünk vissza az előző titkos terembe, és nézzünk keresztül a rácson. Láthatunk egy számot: 715151337. Ezt a számot használjuk ebben a teremben a másik ajtón.
7) A 3) pontnál írt hídnál eljuthatunk egy zárt ajtóhoz, ha jobbra megyünk le a lépcsőnél. Ezt az ajtót akkor tudjuk kinyitni, ha megtaláltuk az előző titkost.
8) Menjünk az irányítópulthoz, ahol az Attrexian mérnök segített kinyítni az ajtót. Ugorjunk le a platformra a híd bal oldalán, ami éppen előtte van. Menjünk át a híd másik oldalára a gerendán, és megtalálhatjuk a következő aranyhajót.

Attrexian Colony Level 1b
Induljunk el a folyosón, és közben intézzük el a lényeket. A csatornába érve jobbra menjünk – és használva az ajtót elromlik a zár. Ezért menjünk a másik irányba, és jobboldalt másszunk be a rácson lévő résen (a ventilátornál). Használjuk a tricordert a terminálon, mire egy kicsit nehezebb áramköri problémát kell megoldanunk. Ezután vissza az előbb elromlott ajtóhoz, menjünk be, és használjuk az ajtónyító panelt. Most pedig vissza arra, amerről jöttünk, csak most már tovább tudunk menni a folyosón keresztül. Az ajtón túl találkozunk a többiekkel, ám hirtelen leszakad alattunk a platform, és el kell intéznünk a lényt. Használjuk a tricordert a létrairányító terminálon, majd másszunk fel. Irány tovább, most már tényleg együtt a csapat, és a rács mögött találunk néhány túlélőt. Gyerünk az ajtónál tovább, majd várjuk meg, amíg a következőt betöri egy lény (csak ha az ajtó közelébe megyünk). Lőjünk bele a tartályba, majd beszéljünk velük. Használjuk a tricordert a létrairányító terminálon, és másszunk fel a leereszkedő létrán, majd be az ajtón.
5 Secrets/2 Golden Ships:
1) Menjünk át a nem forgó ventilátoron, a rossz ajtóval szemben, mielőtt visszaállítjuk az energiát. Itt találunk löszert a ládák mögött.
2) A bárajtóval szemben egy lény áttöri a falat. Itt találunk egy strukturális gyengeséget.
3) Röviddel ezután egy nagy cső alatt megyünk el. Egy aranyhajó található a rámpán mögötte.
4) Egy újabb aranyhajó található a ládák mögött abban a teremben, ahol a kolonisták csapdában vannak.
5) Van öt láda Klingon szimbólumokkal a vízben lebegve az egész pályán. Az első az 1) titkosnál van, egy pedig a 2) titkosnál a folyosó végén, a következő a vizes alagútban van szemben az irányítóteremmel, ahol felemelkedik a rács, a

negyedik a vízben van lent a 3) titkosnál, és az utolsó abban a teremben, ahonnan először látjuk a fogva tartott kolonistákat. Mind az ötöt használjuk, hogy eltűnjenek, mire kinyílik az ajtó az egyik sötét sarokban – a 3) titkos.

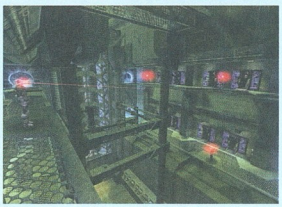
Attrexian Colony Level 2a
A lények elintézése után menjünk be az ajtón, majd tovább keresztül az udvaron, és be a nagy ajtón.
2 Secrets/2 Golden Ships:
1) Ugorjunk rá a darumágnesre, majd át arra a platformra, ahol a daru van. Találunk egy aranyhajót a fal közelében.
2) Balra attól az ajtótól, ami a pálya végét jelenti, az óriás cső alapjánál találjuk a következőt.

Attrexian Colony Level 2b
A gyárba bejutva jobbra a beugróban vizsgáljuk meg a lift paneljét, így kiderül, hogy nincs áram alatt. Ezután keresztül a lángokon – persze mikor nem égnek –, fent használjuk a tricordert a rendszerterminálon, és kössük össze a két kék pontot. Menjünk be a kis fülkébe, essünk le a lyukon, és a sötét sarokban tovább, majd fel a létrán, s szálljunk be a liftbe. Amikor megáll a lift, a jobb sarokban a padlón lőjük ki a lemezt, és a létráról nyissuk ki lent az ajtót. Ugorjunk át a folyosóra, irány tovább. A három présnél kell átjutnunk (nem nehéz), és tovább az ajtónál, majd fel a lépcsőn, végül másszunk fel a létrán. Tovább az ajtón, majd az ablakos résznél (baloldalt) használjuk a tricorder Trace Gas módját, hogy lássuk, honnan jön a gáz, majd Phaserrel forrasszuk be a rést. Indulás tovább az ajtón át, mire ismét találunk egy túlélőt (nem sokáig), majd át a nagy ajtón.
4 Secrets/2 Golden Ships:
1) Miután kijöttünk az elromlott liftből, forduljunk kétszer balra, és használjuk az éjjellátó módot, hogy megtaláljuk a sötétben az ajtót.
2) Másszunk fel a hosszú létrán, ami egy magasabb szintre visz minket. Van egy cső a magasabb platform alatt.
3) Annak a teremnek, ahol a gázt kell elzárni, két kijárata van.
4) Ahol az Attrexian haldoklik, ugorjunk fel a konzolra a platformon, és be az ajtón előttünk.

Attrexian Colony Level 2c
Menjünk le a lifttel a hajóhoz, ami ekkor felszáll, és elhúzza a csíkot. Intézzük el a nagy lényt, és szálljunk be a másik liftbe. Felérve ki az ajtón, át az udvarra, és tovább be a másik ajtón (töltsük fel magunkat). A lények leküzdése után kövessük az irányt, míg el nem érjük a lezuhant hajót.
2 Secrets/2 Golden Ships:
1) Az első nagy udvaron találjuk, miután leértünk a lifttel, egy cső mögött.
2) Az ajtó a második udvar jobb végének közelében nyitva van.

Mission 8: Payback <Ancient Idryll Planet>
Drull Ruins 2 Level 1a
Induljunk el a víz mentén, át a fa gyökerei alatt. Miután az oszlop elzárja a boltív alatt az utat, balra fel a hegyre az ösvényen keresztül, és várjuk meg, míg egy lövedék elég nagy lyukat csinál a falon, hogy át tudjunk menni. Szedjük le mesterlövészpuskával fent a két Idryllt a hídon, és induljunk tovább. A zöld gázfelhőt jobbra az ösvényen át kerüljük ki. Az épülethez vezető hídnál ismét használjuk a mesterlövészpuskát, majd menjünk be.
1 Secret/2 Golden Ships:
1) A lezuhant őrtorony mögött láthatunk egy boltívet 3 növénnyel alatta és egy plífa hidat, ami eltakar egy rést. Menjünk keresztül rajta, és álljunk meg a másik alatt. Menjünk fel a dombra balra, és robbantsuk fel a ládát.
2) Másszunk fel a falra a híd előtt. Robbantsuk fel itt a ládát. .

Drull Ruins 2 Level 1b
Intézzük el az őröket, majd a túloldalt lévőket is, és jobbra induljunk tovább. Használjuk a tri-



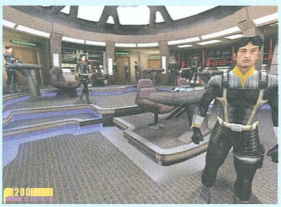
cordert a híd energiairányító paneljén (ismét a megfelelő hullámot kell beállítani), amin már két hullámegyezést kell elérnünk. Vissza a hídhoz, és használjuk a kapcsolót, majd keljünk át a hídon. Balra az ajtótól le a lépcsőn, majd át a hídon, fel a lépcsőn, és ismét át a következő hídon. Ekkor kirobbantják alólunk a hidat, és meg kell küzdenünk először egy, majd két sárkányszerű lénnyel (Leviathan). Ha végeztünk velük, fel a lépcsőn, amikor is hirtelen elfognak minket.
1 Secret/1 Golden Ship:
1) Használjuk a tricordert az Idryll hajó közelében lévő kapcsolón, hogy kinyissuk a hajó ajtaját. Bent megtaláljuk az aranyhajót.

Drull Ruins 2 Level 2a
Leérve a lifttel intézzük el a lényt, és ugorjunk át a hídon lévő lyukon, majd jobbra tovább. Az alagút felrobbanása után két újabb lény jön. A harc végeztével indulás tovább, majd a következő robbanásnál a faágon keresztül másszunk át, és az alsó szintről másszunk fel a létrán.
1 Secret/1 Golden Ship:
1) A leszakadt hídnál ugorjunk le az alatta lévő platformra, forduljunk meg, és fedezzük fel a folyosó azt a részét, így találunk egy aranyhajót a ládák mögött.

Drull Ruins 2 Level 2b
Induljunk el, és jobbra használjuk a tricordert a lift paneljén, majd menjünk fel vele. Jobbra tovább az ajtón, és itt le a lifttel. A nagy teremben találkozunk Krindóval és egy nagy lénnyel, ami láthatatlanná tud válni. Úgy láthatjuk, hogy merre jár, hogy figyeljük a lépésnyomokat a vízben. Ha elintéztük, akkor szálljunk be a liftbe.
1 Secret/2 Golden Ships:
1) Ahhoz, hogy kinyissuk az ajtót a nagy terem végében, váltsunk át éjjellátó nézetre, és látunk két vízszintes sor szimbólumot. Lőjünk bele a felső sor első és negyedik jelébe, majd az alsó sor középső jelébe.

Information Gathering Mission
Szálljunk be a turboliftbe, és menjünk a vendégszobába (amely előtt egy őr áll), majd a beszélgetés után menjünk Telsiához a társalgóba (Crew Lounge). Ezután menjünk a fegyvertermébe Korbanhez, és teszteljük az új fegyvert. Ha végeztünk, irány vissza a turboliftbe, majd a hangárba.
0 Secrets/0 Golden Ships

Mission 9: Mercenaries <R7 Starbase>
Klingon Base Level 1a
Induljunk el balra az ajtónál, kövessük a folyosót, majd balra tovább, be a bárba. Beszéljünk a csaposssal, majd küzdjünk meg a Klingonnal. Próbáljunk állandóan távol maradni tőle, és csak abban a pillanatban menjünk a közelébe, amikor csapunk a pengével. Ha legyőztük, megkapjuk a VIP szobához való kódot. Induljunk tehát tovább az ajtón át a hátsó



terembe, és szedjünk ki minél több információt Omagból. Amikor elmenekül, kövessük őt. Persze hogy ne legyen egyszerű dolgunk, útközben Klingonok támadnak ránk (a leghasznosabb az I-Mod fegyver). A nagyobb teremben fel az oszlop melletti létrán, és tovább az ajtón.
4 Secrets/4 Golden Ships:
1) A pálya kezdeténél ki tudunk nyitni egy karbantartó alagutat jobbra a hajótól.
2) Valamint a nagy ajtót is ki tudjuk nyitni balra a hajótól.
3) A hosszú folyosón a hangáron kívül, az egyik gőzalagútban aranyhajó van.
4) Abban a teremben, ahol látjuk fent futni Omagot, elérhetjük a távoli ajtót, ha ráugrunk a csövekre.

Klingon Base Level 1b
Beérve a nagy terembe leszakad a függőfolyosó, amin menjünk le. Ezután ugorjunk át a ládákon keresztül a savas medencén. Ügyeljünk rá, hogy a ládák is mozognak alattunk. Ezután küzdjük tovább magunkat, míg el nem érjük a liftet.
0 Secrets/0 Golden Ships

Klingon Base Level 2
Az eddigi talán legnehezebb harc vár ránk. Állandóan lőjük a fülkét, és amikor megjelenik a zöld energiafal, fussunk körbe, nehogy elkapjon minket, mert az azonnali halált jelent. Amikor végre tönkretesszük a „robotot", kiszáll a fülkéből, és kézitusa kezdődik. A legjobb taktika, ha állandóan mozgásban vagyunk, sűrün mentünk, és mindig újratöltjük magunkat, amikor csak tudjuk.
0 Secrets/0 Golden Ships

Information Gathering Mission
Menjünk a turbolíftbe, majd pedig a fogdába (Brig), ahol beszéljünk Omaggal (a utolsó válasznál az alsót válasszuk). Ezután irány a fegyverellátóba, és teszteljük a megszerzett fegyvert. Vissza a turbolíftbe, majd pedig a gyelngélkedőbe, ahol beszéljünk Dr. Stevensonnal.
0 Secrets/1 Golden Ship:
1) A Hazard Team fedélzetén találjuk a folyosó végén.

Mission 10: Incognito <Secret Romulan Installation>
Romulan Installation Level 1
Miután kijutottunk a barlangból, a kapuban használjuk a tricordert a panelen. Az udvaron váltsunk a tricorderen Bioscan módra, így láthatjuk a fürkészlámpák fényét, amelyeket ki kell kerülnünk. Át az udvaron, és be az épületbe. Használjuk a tricordert a pult jobb sarkán lévő terminálon. Ki az épületből, és balra be a másikba, ahol a konzollal a hologramot tudjuk forgatni. Menjünk ki, és követve az iránytűt be a következő épületbe. Itt használjuk a tricordert a biztonsági panelen. Miután megvan a belépő kód, menjünk ki és balra lent az ajtónál üssük be ezt a kódot. A beszélgetés után ismét kövessük az iránytűt, fel a lépcsőn, és be az ajtón. A forgó hologramnál három generátort kell szétlőnünk, egyet jobbra, egyet balra, majd fent középen. Ki az épületből, és ismét kövessük az iránytűt, majd be az ajtón.
4 Secrets/5 Golden Ships:
1) A pálya elején forduljunk meg, és kutassuk át a barlangot. Találunk egy strukturális gyengeséget. Álljunk rá, hogy megszerezzük az aranyhajót.
2) A második checkpoint után menjünk le jobbra, és nyissuk fel a fedelet. Küsszunk be, ugorjunk fel a ládákra, majd onnan a plafon alatti platformra.
3) A landolási helytől balra lévő épületben találunk egy nem működő kapcsolót balra az életerőtöltőtől. Ha használjuk, kinyit egy rácsot a plafonon. Ugorjunk fel, hogy elérjük az aranyhajót.
4) Az épületben, ahol a recepció van, az amögött lévő rács nyitva van.
5) Az utolsó titkos a gépház mögött van, balra a pálya végét jelentő épülettől. Guggoló ugrással fel a ládára – pár próbálkozásba belekerül.

Romulan Installation Level 2a
Fent beszéljünk az informátorral, majd induljunk tovább, és jobbra használjuk a tricordert a beszakadt csövek mögötti biztonsági konzolon, majd pedig a fülkében a terminálon is. Másszunk fel a létrán át a szellőzőfolyosóba, majd kijutva onnan fel a lépcsőn. Szemben be a szobába, ahol használjuk a tricordert a konzolon, aminek köszönhetően megkapjuk a megfelelő kódot. Induljunk tovább, és jobbra az ajtónál üssük is be ezt a kódot. Itt ugorjunk rá a csőre, és azon keresztül menjünk át a sarokban lévő szellőzőhöz. A rács alatt menjünk balra egyenesen, és a terembe érve töltsük le a tricorderrel az adatokat a konzolról, majd menjünk ki. Végül szálljunk be az informátorral a liftbe.
3 Secrets/4 Golden Ships:
1) A kezdési ponttól nézzünk jobbra és fel. Ugorjunk a korlátra, és küsszunk be a szegély alá, majd át a csövön.
2) Abban a terembe, ahol kimásztunk az aknából, ugorjunk át az egyikre szemben az ajtóval.
3) Az felszerelési teremben van egy csapóajtó a lépcső alatt.
4) Ha végigosonunk a folyosó alatt, vizsgáljunk meg minden sarkot az aranyhajóért.
5) Az alagútban, ami a folyosó alatt vezet a pálya következő részéhez, találunk egy strukturális gyengeséget.

Romulan Installation Level 2b
Kövessük az informátort a börtönhöz, ahol hirtelen kiderül, hogy csak csapdába akart csalni minket. Nem túl nehéz elintézni, csak állandóan teleportál, ezért mi is legyünk mindig mozgásban.
1 Secret/1 Golden Ship:
1) A híd melletti platformon találjuk meg az aranyhajót.

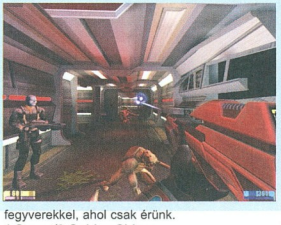
Information Gathering Mission
Menjünk a gyengélkedőbe, hogy eltávolítsák belőlünk az implantokat. Ezután a turbolíftbe menjünk a megfigyelő csarnokba (Observation Lounge). Majd végül a turbolíftnél válasszuk ki, kihez akarunk menni. A végkifejletet tekintve nincs jelentősége.
1 Secret/1 Golden Ship:
1) Használjuk a fogda bal oldali cellájának hátsó falát.

Mission 11: End Game 2 <Master Control Facility>
Drull Ruins 3 Level 1a
Küzdjük keresztül magunkat a téren, míg át nem jutunk a kapun, ahol eltalálja egy mesterlövész Korbant, így egyedül kell folytatnunk az utat. Elégtételt véve szedjük le az orvlövészt, és induljunk tovább. Ügyeljünk a tornyokban és a sziklákon lévő orvlövészekre (amikor egy vörösen folt jelenik meg a képernyőn, akkor vagyunk becélozva, ilyenkor gyorsan menjünk fedezékbe). Át a köveken, és jobbra be az ajtón, ahol használjuk a tricordert. Ekkor a kinti nagy kaput kitöri egy hatalmas lény, akit a intézzünk el. A leggyorsabb módja, ha a tricorderrel segítséget kérünk egy kis légi támogatással, fotontorpedók formájában. A barlangban menjünk tovább a sötét résznél (nem nagyon lehet látni az utat, kövessük az iránytűt), majd tovább, míg ki nem jutunk (ha végképp nem látunk, vigyük fel egy kicsit a fényerőt). Eljutva az épülethez ismét egy hatalmas lénnyel kell megküzdenünk. Ügyeljünk a nagyobb lövedékeire, mert azokkal azonnal ki tud nyírni. Használjuk a lézer gutlingot, ez ellene a leghatásosabb.
5 Secrets/4 Golden Ships:
1) Romboljuk le a legelső őrtornyot, és meglátjuk, mi lesz.
2) A lávatóban lebegő kövön szemben a fő bejárattal.
3) A következő a lávatóban van ott, ahol a mesterlövész megsebesíti Korbant.
4) Ismét egy lávatóban a következő nagy ajtó előtt.
5) Mélyen a barlangban, nem sokkal a pálya vége előtt, csak a másik úton találunk egy szétlőhető sziklát. Mögötte lebeg egy aranyhajó a láván.

Drull Ruins 3 Level 2a
Töltsük fel magunkat, majd az ajtónál tovább, és ugráljunk keresztül a láván. Intézzük el a Romulanokat a romok között, majd tovább a folyosón átugorva a láván. Irány át a hídon, és le a lépcsőn, majd balra ugorjunk át az ajtóhoz. Végül szálljunk be a liftbe, és menjünk le.
4 Secrets/3 Golden Ships:
1) A nagy lávával teli teremben menjünk keresztül az alagúton és át a hídon. A következő teremben találunk egy strukturális gyengeséget.
2) Abban a teremben, ahol át kell ugranunk a láva fölött, mivel leszakadt a híd, ugorjunk át a szegélyre jobbra a bejárattól. Nézzünk a terem másik végébe. Láthatunk egy kapcsolót a platformon elöttünk. Lőjünk bele, hogy bekapcsoljuk a liftet. Most már láthatjuk a 3) pontnál írt aranyhajót is. Hogy feljussunk ismét, forduljunk az energiaállomás felé, majd balra, hogy meglássuk a kapcsolót.
3) Nézzünk fel, másképp nem lehet leírni.
4) A pálya végén egy aranyhajó van a lift alapja mögött.

Drull Ruins 3 Boss Level 3a
Ismét töltsük fel magunkat, majd ki a falon lévő lyukon. Itt az idegen lények egész armadája vár ránk. A két nagyobb lény legyőzése után át a lyukon, ugorjunk át a terminálhoz, és használjuk ezen is, és a következőn is a tricordert. Irány tovább az ajtón, ahol ismét egy nagyobb lénnyel kell megküzdenünk a továbbjutáshoz. Körözzünk a sziklák körül, és közben lőjük. Ha elintéztük, a leszakadt szikladarabon átjutunk a láván.
3 Secrets/3 Golden Ships:
1) A barlangban, amikor két szikladarab esik a lávába, a közelben találunk egy szétlőhető szikladarabot. Tegyünk így, hogy megtaláljuk az aranyhajót.
2) Abban a teremben, ahol a két panelt kell modulálni, van egy aranyhajó balra a kijárattól a leszakadt gerendán.
3) Van egy strukturális gyengeség a pálya végével szemben.

Drull Ruins 3 Boss Level 3b
Jön a végső összecsapás Suldok parancsnokkal. A lávából kiugró lényekkel ne nagyon törődjünk, mert elég unintelligensen csak akkor támadnak, ha a közelükben vagyunk Négy energia- és életerőtöltő van a barlangban, de egyszerre mindig csak egy van nyitva. Váltsunk mesterlövészpuskára, és figyeljük, hogy Suldok fülkéjének melyik ablaka van nyitva. Azon keresztül lőjünk rá. Három-négy lövés elegendő neki. Mikor végeztünk, megjelenik az Archeopendra nevű lény, akit ott lőjünk a legnagyobb fegyverekkel, ahol csak érünk.
1 Secret/0 Golden Ships:
1) Találnunk egy romulan X Rad-ot az egyik elláto terminál mögött.



Crowie

REPUBLIC THE REVOLUTION

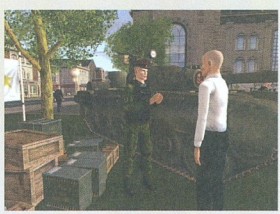
I. EKATERINE

Ekaterine (Jekatyerin) kisváros, de jó alap megvetni lábadat a politika színpadán. Első dolgod társat találni ehhez.

Find and employ a right hand man: Három gyerekkori barát látszik legalkalmasabbnak segítőnek – logikusnak látszik, hogy azt válaszd, akinek ideológiája azonos a tiéddel. Semyon Titov: Befolyás; Josef Nasarov: Erő; Boris Filatov: Vagyon. A felvételre a *Headhunt* szolgál: ráböksz a bal alsó sarokban avatarod fejére, az előbukkanó panelben kiválasztod a fenti akciót, majd klikkelsz a megfelelő emberke portréjára, ezután már csak a „felvételi beszélgetés" helyét kell kiválasztanod, a megjelenő kis körökre bökéssel. Célszerűbb minél diszkrétebb helyet választani (a kör alatti vízszintes kijelző minél telítettebb, annál magasabb ez az érték), ezután zöld pipa, és máris bekerül a határidőnaplóba az akció. A felvételkor a beszélgetős játékra kerül sor, igyekezz minél magasabb értéket elérni, mert ezzel növelni tudod első embered párthűségét. Ez egy amolyan kártyajáték, három részből áll: először a megadott pontértéket (baloldalt, *„pool size"*) szét kell osztanod négyfelé, a jobboldali kártyákra klikkelve. Azonos pontszám nem lehet, egy nullát kioszthatsz, tehát 16 pontnál lehetséges egy 10,5,1,0, vagy 7,6,2,1 leosztás. Erre megadott időd van. Ezután jön az első kör, melyben el kell nyerned minél több pontot, hogy mennyi a cél, azt alul láthatod. Mindig te dobsz be egy lapot, erre az ellenfél válaszol. Ha az övé kisebb, vagy egyenlő, övé a középen látható pontszám, különben a tiéd. A második körben már az ő lapjait is láthatod, a játék ugyanaz.
Ha megvan embered, ne kapkodj! Ebben a városban még egy tagot vehetsz majd fel – ez lehet persze újból valamelyik a fenti három közül, ám jobb, ha felderíted a kerületeket, és megkeresed a szóba jöhető embereket. A második feladat is erre ösztönöz.

Increase Knowledge: Egy tetszőleges kerületet minimum 70%-ban fel kell derítened. Erre a jegyzettömbös akciók (Scout, Investigate, Survey stb.) szolgálnak - kiválasztod a megfelelőt, majd ráböksz a kerületre. Amint embered a kerületben szimatol, kezdj el „kamerázni" az ott lévő házakon. Ha a kamera mellett egy kis négyzet jelenik meg, benne embered fejével, klikk ide, ezzel „bemész a házba", és megtudod, ki lakik benne – vagy egy másik párt embere, vagy egy semleges (szürke, „neutral") személy, öt fel lehet venni majd, ha kívánod (ezentúl ezt az akciót nevezem „mélyre ásásnak", mert a játék is így emlegeti /Dig Deep/). Hogy egy kerület mennyire felderített, azt a jobb felső sarokban lévő zöld csík mutatja, a 3D-s nézetben fölé mozgatva a kurzort le is olvashatod számszerűen az értéket. (Sok kerületben van egy fontos középület, melynek megszerzésével /az adott kerületben megfelelő nagyságú támogatottságot elérve/ bónuszokhoz juthatsz, ezeket is mélyre ásással tudod megtalálni.)

Home district support: Abban a kerületben, amelyben főhadiszállásod van (házikó pártod színével és emblémájával), minimum 60%-os támogatottságot kell elérned. A „műholdnézetben" a tortadiagramon láthatod a jelenlegi állást, fölé mozgatva a kurzort le is olvashatod az egyes pártok támogatottságát (ez egyben az erőforrásokhoz jutást is kifejezi, egy 60 pont Erőt termelő kerületben 50% részesedés minden reggel 30 Erőpontot eredményez). Csak a semleges lakosok fognak mellé állni – őket jelöli a szürke rész. Ha ez nincs 60%, akkor más párttól kell elszipkáznod őket – erre szolgálnak a támogatottság-csökkentő akciók (tortadiagram vörös háttér előtt). Előbb a kerületet kell kiválasztanod, majd a diagramon rá kell bökni a támadni kívánt pártra, végül egy helyszínt kell választanod – itt az alacsony helyeket részesítsd előnyben, ahol sokan megfordulnak. Ugyanez vonatkozik a támogatás megszerzését célzó akciókra is. Természetesen össze kell hangolnod akcióidat, azaz ne legyen egy időben a támadás és a „begyűjtés". Ha egyik embereddel mondjuk röplapokat osztogatsz, a másikkal pedig nagygyűlést celebrálsz, ez utóbbit egy napszakkal későbbre tedd – de *közvetlenül utána* (pl. röplap reggel, gyűlés délután), hiszen ha kimarad egy napszak, egy másik párt rácsaphat a megürült helyekre. A határidőnaplóban az akciók ikonjait jobb klikk nyomva tartásával át tudod húzni tetszőleges időpontra. (Ha itt az akció ikonja villog, klikkelj rá duplán! Rövid ideig elérhető egy tolóka /Action Tweak/. Ha ez háromállású /Poster, Canvass, Grafiti stb./, baloldalra húzva az Erő, középen a Befolyás, jobbra a Vagyon „nevében" agitálsz, tehát Vagyon kerületben húzd jobbra. Ha kétállású /pl. Rally: Hearts – Mind/ balra akkor told, ha embered Charisma értéke magasabb, jobbra, ha a Controll).



Raise public profile: 25% vagy több támogatottságot kell elérned minden olyan kerületben, mely ideológiáddal egyezik meg, azaz ha ez Erő (*Force*), a vörös színnel jelöltekben, ha Befolyás (*Influence*), a kékekben, ha Vagyon (*Wealth*), a sárgákban. Eddigre jó, ha már van még egy embered, hiszen itt már össze kell hangolnod akcióidat. Érdemes két embered beosztását úgy megszabni, hogy folyamatosan lehessen akciózni - egyikük például nappal aludjon, így délutánjai és esti szabadok, a másik délután, vagy este, így ő reggel is befogható, és mindig lesz elérhető tagod. Mindezt a pártképernyőn (óra melletti házikó) teheted meg, kiválasztva a megfelelő személyt, majd ráklikkelve a „*Change Shift*" gombra a baloldalon, végül a megjelenő ablakban a kívánt napszak ikonjára. Az átállás idejére, három napszakra nem lesz elérhető, munkába fogható ez az embered!

Lay the Groundwork: A Vostok Greenben található börtönből ki kell szabadítani egy politikai foglyot. Első lépésben ebben a kerületben kell 80%-os támogatottságot elérni, és ezt tartani.

Convince Prison Workers To Help: Főhősöd akciói között új pont jelenik meg, a *Liaise*, ez időről időre felbukkan majd. Ugyanolyan játék ez, mint a beszervezés, azaz ki kell választani a célszemélyt, majd egy megfelelő, csendes helyet, és jöhet a beszélgetés. Először Venedikt Shulgint, a börtönparancsnokot kell meggyőzni, majd a főfoglárt, Efim Novikovot.

Free Political Prisoners: Újabb akciót kapsz: *Early Release*. Itt sok variáció nincs, kiválasztod, ha elindul, megjelenik három arc, akik közül választhatsz – természetesen hármójuk a három különféle ideológia egy-egy képviselője, mindegyikkel más-más feladatod lesz. Dönts belátásod szerint, a három ágat alant megtalálod.

Move To Larger HQ: A kiszabadított figurát fel kell venned a pártba, ám a jelenlegi székhelyben szűkös a hely, ezért kell egy nagyobbat keresni. A pártképernyőn főhősödet kiválasztva elérhetővé vált a *Move HQ* akció a baloldalon, erre klikkelve a térképről ki kell választanod egy házat, melyben 4 hely van („HQ: Maximum Staff 4") – természetesen ennek minél magasabb a diszkrécióértéke, annál jobb, eldugottabb. Ilyen házakat egyébként szintén mélyre ásással tudsz találni, azaz elküldöd embereid felderíteni, és keresel olyan lakóépületeket, ahol megjelenik a már ismert kamera. Ha sikerült megtalálni a megfelelő helyet, a költözés miatt három napszakra kiesik a pártvezér a munkából!
Recruit The Freed Man: Miután a költözés lezajlott, vedd fel a volt rabot pártodba.
Ezután, attól függően, hogy kit választottál, háromféle feladatsor vár rád.

ERŐ

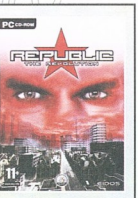
Valahol a városban egy titkos nyomda működik. Ha sikerül kideríteni, hol van ez, némi zsarolással rá lehet venni vezetőjét, hogy egy ideológiádat népszerűsítő könyvet nyomtasson.

· ***Locate the Presses:*** Találd meg a nyomdát: Kutuzov Works egyik raktárépületében van, küldd oda pár embered felderítésre, a szokásos módon, mélyre ásással találhatod meg a téged érdeklő épületet. (Az én játékomban a Novi Storage Co. épületében volt, de lehet, hogy ez véletlenszerű.) Ha sikeres volt az akció (az információablakban *„Subversive leaflets..."* kezdetű szöveg olvasható), jön az újabb feladat.
· ***Create Underground Movement:*** A meggyőzéshez vezető legjobb eszköz a hatalom, tehát szerezz 80%-os támogatottságot Kutuzov Works-ben.
· ***Enlist Nikolishin:*** Újabb *Liaise*, megtalálod hősöd akciói között.
· ***Spread The Word:*** Ahhoz, hogy sikere legyen művednek, elő kell készíteni a talajt. Válassz ki egy kerületet, ahol magas a „szürkék" aránya, azaz alacsony az összátmogatottság, és támadd le a népet, erre három akció jó: Erő – *Graffiti*, Befo-

Fejlesztő:
Elixir Studios
Kiadó: Eidos

Megjelenés:
2003-Augusztus-29

Kategória: Stratégia
Honlap: http://www.republictherevolution.com/



lyás – *Canvass*, Vagyon – *Poster Campaign*. (Ha nincs ilyen kerület, támogatás-elvonással „állíts elő" egyet, én a Town Centert választottam, ezzel a későbbiket is könnyítheted.)
· ***Disseminate Propaganda:*** Készen állsz könyved terjesztésére, újabb akció válik elérhetővé: *Distribute Books* (ára: 200 Erő). Válaszd ki, hozzá egy kerületet, és egy megfelelően látogatott helyet a terjesztésre. (En erre is a Town Centert használtam".)

VAGYON
A Morozov Manorban lévő kaszinóban hatalmas pénzek forognak. Ha sikerül rátenned kezedet, az nagyban meglendíti a kezeret – sajnos azonban az objektumot a Konstantino Cartel felügyeli.
· ***Free Morozov Manor of The Konstantino Cartel:*** Le kell nullázni a kerületben a Kartell támogatottságát, majd saját pártodét legalább 80%-ra kell emelned. Ha másnak nem, új emberednek van egy *Leafleting* akciója, ezzel támadhatod ellenfeleidet – ez azonban azt vonja magával, hogy ők visszatámadnak…
· ***Make Deal:*** Oleg Brylin, a kaszinó tulaja befektetőt keres a bővítéshez. Legyél te ez – ám ennek súlyos ára van: 400 Vagyonpont, ennyibe kerül ugyanis új akció (*Invest in Casino*). Startolj rá a sárga kerületekre, és ha sikerül összekaparni a pénzt, dobjál még rá egy lapáttal. Ugyanis az akció kezdetén az ismert tolókán beállíthatod, mennyi lét szándékozol felajánlani – a minimum a 400, maximum annyi, ahány Vagyonpontod összesen van. Minél nagyobb a felajánlásod, annál könnyebb dolgod lesz a beszélgetős játékban, ugyanis az következik ez után.
· ***Publicise the Casino:*** Még kegyetlenebb: a Morozov Manort övező három kerületben (Kandinsky Gardens, Town Center, Voronozh Fields) 60% támogatottságot kell szeresned.
· ***Instruct Oleg to Open the Casino:*** Ez már piskóta, új akció van: *Grand Opening*, egész olcsón (25 Erő, 50 Befolyás), színhelyéül a kaszinót választod.

BEFOLYÁS
A Church of Novistrana erős párt, ám gyenge lábakon áll. Elég egy-két jól irányzott ütés, és kártyavárként omlik össze hatalma.
· ***Create Religious Hegemony:*** Törd meg a „liliák" uralmát Lissitzki Towers-ben, és szerezz saját pártod számára 80%-os támogatottságot a kerületben.
· ***Find Information on the Bishop:*** Az adományok ellenére szegény az eklézsia. Gyanús! Egy *éjszaka* látogass el Morozov Manorba, és áss mélyre a kaszinóban! Megvan a vaj – a püspök eljátssza az egyház vagyonát. Zsaroljuk meg!
· ***Liaise with the Bishop:*** Hősöd akciói között megjelent újra a *Liaise*. Célszemély: Bishop Breshnov, helyszín: Lissitzki Towers.
· ***Publicise the Sermon:*** Hallgatásodért cserébe a püspök rááll, hogy támogató prédikációt tartson, ám ehhez hallgatóság is kell. Cél: szerez legalább 60%-os támogatottságot a három szomszédos kerületben (Martov Estate, Kutuzov Works, Voronozh Fields).
· ***Give The Bishop The Go-Ahead:*** Akcióid között megjelent az *Order Sermon*, ára 200 Befolyáspont, helyszín: Lissitzki Towers.

A soron következő nagy lépés, hogy a város polgármesterét magad és pártod mellé állítsd. A szálak itt futnak össze.

Rally The Masses: Szerezz 80% részesedést a városközpontban (Town Center kerület – *ha ez már megvan, ez a feladat nem jelenik meg!).*

Major Player: Legalább 60% részesedést kell szerezned 8 kerületben. Gyors, összehangolt akciókra lesz ehhez szükséged, hiszen legtöbb helyen valószínűleg a többi pártot is gyengítened kell. Ha ez megvan, a polgármester hajlandó lesz találkozni veled.

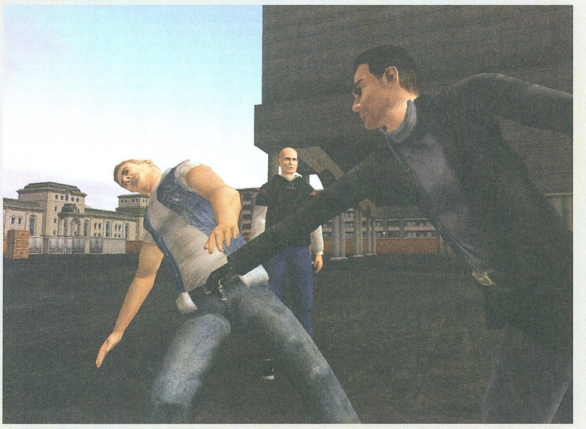
Please Table a Meeting: Találkozás a polgármesterrel, szokásos *Liaise*, valami csöndes helyen.
Rally The Masses: Ha minden sikeres, már csak egy lépés van hátra: egy nagygyűlés a városháza előtt. Itt már nem számít, hogy van-e elég semleges támogató a Town Center kerületben, maga a gyűlés a lényeg!

Create Unified Front: Talán a legnehezebb lépés: minden embered Resolve (párthűség) értéke minimum 70% kell, hogy legyen. Próbálkozz megfelelő erősítő akciókkal (vigyorgó fej), lehetőleg ideológiai vonalon, azaz például Befolyásos tagoknál nekem az *Anoint* jött be, munkásoknál inkább az *Empower*. Végső esetben, ha nagyon alacsony valamelyik embered hűsége, inkább rúgd ki, és vegyél fel valakit, aki hasonló képességű, az új emberek ezen értéke általában 80-90% körüli, amit sikeres becserkészéssel még növelhetsz is (adott esetben az is lehet megoldás, hogy kirúgod embered, majd visszaveszed, ez is egy erősítés…).

Leave Ekaterine: Hősöd akciói között új jelenik meg: *Leave Ekaterine* (ára: 200 pont mindenből). Válassz ki egy embert, akit itt hagysz, a párt dolgait intézni, a másik kettő megy veled az új városba. Ha megvan a jelölt, indítsd el az akciót. A megjelenő képernyőn középen találod embereid, a baloldali nyíllal pakolhatod be a megfelelő figurát balra, a jekatyerini központba (alul azt is láthatod, mennyi erőforrást „termel" az illető naponta), a jobboldalival az induló csapatba. Ha szétosztottad őket, klikk a zöld pipán, és kész is vagyunk.

Esetlegesen megjelenhet a következő feladat is:
Dismiss news editor: Egy Moriz Kalmakov nevű jóember, a Church of Novistrana párt tagja uszító sajtóanyaggal támadja frakciódat. Meg kell találnod őt (Lissitzki Towers, mélyre ásás), majd elérni, hogy távozzon pártjából (karaktertámadó akciók, vörös, síró arc, míg a Resolve értéke lenullázódik).

II. PUGACHEV
Következő állomásunk Pugachev (Pugacsev). Ez már nagyváros, akár négy embered is lehet, úgyhogy keress a pártodnak egy ötszemélyes, csendes kis épületet, majd töltsd fel pártodat megfelelő emberkékkel. Ne kapkodj, járd körbe az összes kerületet, deríts fel mindent, találd meg a semleges, besorozható férfiúkat. Itt is van egy közös út: ki kell golyóznod a jelenlegi polgármestert a székéből, és egy olyan figurát emelni a helyébe, aki a támogatásodat élvezi – ezzel közvetett hatalmat szerezhetsz a városban.
Emellett ideológiádhoz támogatást külön utakon szerezhetsz. Ezekben egy dolog közös: kell találnod egy megfelelő embert, aki erőforrással lát el céljaid eléréséhez. Amint megszerezted őt, rendszeresen be fog jelentkezni, és memorandumban újabb találkozókat kér. Ekkor új, eseti akció érhető el (*Renegotiate*, 25 pont mindenből). Ez is a szokásos *Liaise*, de ettől nem kell félni, még ha nem is sikerül, akkor is kapsz némi pontot (siker esetén az ideológiáddal egyező erőforráspontjaid 20%-át). Azt, hogy mennyi pénzre van szükséged, egy *Action Tweak* tolókán állíthatod be a randevú elején, minél magasabbra állítod a mércét, annál nehezebbek lesznek a beszélgetős játék feltételei. Ha elég jól állsz pontokkal, inkább állítsd alacsonyabbra a mércét, és nyugodtan bízd rá a disputa lefolytatását a gépre. Arra figyelj, hogy ha nem intézel el egy randit időben, a kérdéses pontjaid 20%-a levonásra kerül büntetésképpen!
Fontos: a külön ágak egy bizonyos pontján, középtájon megakad a sztori – egy emlékeztetőt kapsz, hogy vannak még elvarratlan szálak. Ilyenkor kezdd el a közös feladatot, amint az új polgármester a helyére kerül, az ideológiai küldetés folytatódik.



Lássuk tehát a három utat:

1. ERŐ - Create Crime Syndicate:
Bűnszövetkezetet kell létrehoznod. Első lépésben minden Erős (vörös) kerületben minimum 50% támogatást kell elérned.

2. VAGYON – Build Business Empire: Üzleti birodalom létrehozása a cél. Keresned kell három gyártulajdonost, és meggyőzni őket, adják el neked üzletüket. A három ember „vörös" kerületben van, sima (tehát nem mélyre ásós) felderítéssel találhatod meg őket, egy vagy két menetben. Nálam Natanson, Yesesin, Breshkovskaya kerületekben voltak, egy-egy *Liaise* mindegyikre.

3. BEFOLYÁS – Form Charitable Trust: Minden Befolyásos (kék) kerületben minimum 60% támogatást kell szereznod. Ezután (illetve ennek érdekében) mindegyikben egy-két jótékonysági akciót (*Charity)* kell indítanod. Ilyennel csak vallásos emberek illetve hírességek „rendelkeznek" (előbbiek Befolyás alapúak, a tulajdonságpaneljük bal felső sarkában kék kereszttel, utóbbiak Vagyonosak, sárga csillaggal). Öt csillag alatt egyetlen ilyen akciót találsz náluk: *Charity Work,* ezt indítsd el, ez is támogatásszerzés, azaz alacsony diszkréciójú helyen kell megejteni.

Amint bármelyiket a fentiek közül teljesítetted, kapsz egy memorandumot alvezéredtől, melyben megerősítést kér, hogy valóban ezen az úton kívánsz továbbhaladni. A levél jobb alsó sarkában lévő „Accept"-re klikkelve elfogadod a döntést, és ezzel elindul az ehhez tartozó küldetéssorozat, a „Postpone Decision" elhalasztja a döntés - itt még meggondolhatod magad, és akár másik utat is választhatsz. Ha elhatároztad magad, jöhet a konkrét küldetés.

ERŐ

· ***Find a Crime Boss:*** Találnod kell egy „főbűnözőt". Ez egy Erő-s figura, a tulajdonságlapjának bal felső sarkában törrel. Az én játékomban Breshkovskaya Towersben találtam meg: Vladimir Guzinsky, Criminal Kingpin. Természetesen *Liaise,* siker esetén 300 Erőpontot kapsz, és ez rendszeres lesz (lásd fent).

· ***Shake Beliefs:*** Szövetségesünk a félelem. Összesen 7 Befolyás vagy Vagyon kerületben 50%-nyi semleges (szürke) lakost kell „termelni", bármilyen eszközzel. *(Ha ez nem jelenik meg, vagy kiszürkíti a program, már van ennyi „féllábú" terület.)*

· ***Matchday Riot:*** Hatalmas zendülést kell szítanod. „Alapanyagnak" a fociszurkolók kínálkoznak, akik mindig kaphatóak egy kis csetepatéra. Elsőnek a szurkolók vezérét kell megkeresned – őt a meccs délutánján találod meg a Stadionnál, Mir Estate-ben. Mérkőzés háromnaponta van, azaz annyi a teendőd, hogy minden reggel rákamerázol a stadionra, és ha sok embert látsz nyüzsögni (a keleti oldalt figyeld), délutánra beütemezed valamelyik emberedet felderítésre, majd ha elindul a buli, mélyre ásol – és máris megvan a madárka.

· ***Meet with Mark Chukovsky:*** *Liaise,* célpont a jelzett fickó, hely Mir Estate, a stadion mellett.

· ***Incense Football Fans:*** Ez egy kicsit aljas feladat. A fődrukker elárulja a következő meccs időpontját, neked ezen nap délutánjára elő kell készítened a balhét. Teendőid:

- Mir Estate-ben és a környező három kerületben (Ratushinskaya Fields, Soloviev Estate, Buran Gardens) 75%-os támogatottságot kell szereznod.
- Mind a négy kerületben kell nyomatnod némi falfirkát (*Graffiti*), még ha a támogatottság ott 100%-os is, az üzenet a lényeg. Ezt legjobb a meccs napját megelőző éjszakán, esetleg pluszban még reggel megejteni.
- Ha a négy grafiti a helyén van, hősöd akciói között megjelenik egy új: Terrace Riot (300 Erő, 50 Befolyás). Indítsd el, helyszín természetesen Mir Estate, és tedd ezt a megadott nap délutánjára.

VAGYON

· ***Meet the Business Advisor:*** Hogy megnyerjünk egy mágnást céljainknak, elegáns irodára van szükségünk. A város híres felhőkarcolójában van is pár, ám hosszú a várólista. Ha sikerülne meggyőzni a helyeket kiosztó kuratórium elnökét… Természetesen *Liaise,* célpont Yaroslav Volkov, helyszín Potemkin Plaza.

· ***Gain Financial Backing:*** Erős pénzügyi háttérre lesz szükségünk. Feladat: 100% támogatottság Potemkin Plaza-ban, további 75% százalék három Vagyonos (sárga) kerületben.

· ***Meet the Business Advisor:*** Ez már hatott a jóemberre. *Liaise,* Yaroslav Volkov, Potemkin Plaza.

· ***Find a Company Boss:*** Megvan az iroda! Most már csak be kell cserkészni egy pénzes madarat – Volkov ismeri is a megfelelőt. *Liaise,* Nikolai Gusev, Potemkin Plaza. A sikeres „támadás" jutalma 300 Vagyonpont, és a fent említett módon ez nem az utolsó támogatás.

· ***Improve Conditions For Oil Refinery Workers:*** Az olajfinomító az ország egyik legnagyobb ipari komplexuma. Itt sincs minden rendben: a szakszervezet úgy tűnik, korrupt, a sztrájkot tervező munkások némelyikét letartóztatták, mások „véletlen" üzemi baleset áldozatai lettek. Ha sikerül kiteregetni a szennyest, és védelmet biztosítani a munkásoknak, egy sikeres sztrájk fantasztikusan meglökné pártod szekerét. Első lépés: gondoskodj róla, hogy csak a te pártodnak legyen támogatottsága a következő kerületekben: Vesnin Town, Mandelstam Park, Udalsova Precinct, Soyuz Park-

· ***Catch Nikifor Red Handed:*** Nikifor Fabrishov a szakszervezeti vezető – sikkaszt, lop, rossz fiú. Két mélyre ásással megszerezheted a bizonyítékot ellene: egyik Soyuz Parkban, a finomítóban legyen, a másik Pushkin Parkban, a Nemzeti Bankban.

· ***Meet with Lavrin Fedchenko:*** Jöhet a találkozó a szakszervezet megmozdulás-szervezőjével. *Liaise,* Lavrin Fedchenko, Mandelstam Park.

· ***Gain Worker's Support:*** Míg Fedchenko elintézi Fabrishovot, neked biztosítanod kell a munkások biztonságát: minimum 75%-os támogatottság a négy fenti kerületben (Vesnin, Mandelstam, Udalsova, Soyuz).

· ***Arrange the Strike and its Publicity:*** Most már jöhet a sztrájk – neked annyi a feladatod, hogy ehhez a lakosok szimpátiáját is elnyerd. Új akciót kapsz: *Union Strike* (70 Erő, 10 Befolyás), helyszín: Soyuz Park.

BEFOLYÁS

· ***Arrange a Meeting with the Theatre Owner:*** Egy látványos jótékonysági vacsorát kell rendeznied, ehhez legjobb hely a Nagyszínház - az első lépés a tulaj meggyőzése. Újabb *Liaise* tehát, a célpont Yuri Kempinov, helyszín Makevich Court.

· ***Find Contacts:*** Jöhet a vacsora a Nagyszínházban. Ára 250 Befolyás és 100 Vagyon, helyszín az említett középület Makevich Court sarkában.

· ***Arrange a Meeting:*** A vacsora felkeltette egy helyi milliomos, Anton Kamensky figyelmét. Találkozót kér Pugachev Fields kerületben, újabb sima *Liaise.* Ha sikerült, gazdagodsz 350 Befolyásponttal, és ez rendszeres lesz, mint már tudod.

· ***Celebrity Endorsement:*** Csúnya, de hasznos játékba kezdünk. A városba érkezik három hírnevű személy. Mindegyikük hátterében van valami gyanús dolog. Ha sikerül kideríteni ezt és a világ elé tárni, szegény emberek igazán bajba kerülnek – ekkor elegánsan elő kell sétálni, és felajánlani nekik, hogy Te majd eldugod őket, ezért örökre hálásak lesznek. Gusztustalan húzás, de így működik a politika… Három emberünk:

- **Dieter „D.J." Hazard, rockénekes** a Laika Common kerületben lévő Grand Hotelben ász mélyre. Kis vaj: szerencsejátékok, dorbézolások, de ezt imádja a bulvársajtó…
- **Danilov Bogdanov, focista:** Mir Estate, Anvil Stadion. A zuhanyhíradó jelenti: Bogdanov imázsának fő pillére az álomházasság szintén híres feleségével – ám ez a csodálatos románc rég véget ért. Szaftos anyag a szennylapoknak!
- **Stepan Volkov, operaénekes:** Makevich Court, Nagyszínház (Grand Theatre), a szimatolás után kiderül, hogy Volkov elvtárs elveszítette hangját, és most playbackről énekel. Ha ezt a sajtó megtudja…

· ***Ensure Celebrities' Safety:*** Ha megvannak a halak, ne kapkodj! Nagyon húzós a feladat, ezért egy kis előkészítést ajánlok. Ugyanis. Amint elrejted bármelyiket, kapod az ukázt, hogy félrevezető akciókkal érj el a kerületben minimum 60%-nyi titkossági szintet. Igen ám, de ezt három napig kell tartanod, és ha 60% alá esik, megtalálják őket, és nincs tovább. Épp ezért tedd a következőket: *minden embered, akinek van félrevezető akciója, állítsd rá a három kerületre, és csak ilyen akciókat folytassanak, folyamatos váltásban.* Egy kerületben, egy napszakban elég egy akció – ez azt jelenti, hogy három embered „vetésforgóban" el tudja látni a feladatot. Amint eléred valahol a 100%-os titkosságot (a térkép melletti zöld könyvre kattintva válthatod át a felderítettségi szint zöld csíkját ennek vörös kijelzőjére), jöhet az eldugás, természetesen ismét hősöd akciói között jelenik meg ez: *Hide Celebrity* (100 Befolyás, 50 Vagyon). (Volkov nem Makevich Court-ben tartózkodik, hanem a szomszédos Puskin Parkban!)

· ***Celebrity Endorsment:*** Ha mindhárom hírnevű biztonságban van, elérhetővé válik egy új akció: *Celebrity Endorsment* (200 Befolyáspont és 50 Vagyon). Ez ugyanolyan gála, amelyet egyszer már rendeztünk, helyszíne ezúttal a Grand Hotel, Laika Common kerületben.

KÖZÖS FELADAT: A VÁROSHÁZA MEGSZERZÉSE

Find a Contact: Küldj egy embert Pugachev Centralba, és amikor megérkezik, áss mélyre a Városházán (nagy, „H" alakú épület a kerület közepén). Itt találni fogsz egy Timofei Ignatov nevű emberkét, aki a polgármester egyik bizalmasa – és elárulja, hogy a főnöknek piszkos ügyletei vannak: rendszeres látogatója egy bordélynak, mely egy bizonyos kerületben található, sőt a következő látogatás időpontját is megadja.

Catch Te Mayor Red Handed: Le kell tehát buktatni a polgármestert. Előbb „üresben", azaz csak nézelődve keress az adott kerületben olyan lakóházat, melynek ajtaja fölött piros lámpa világít. Ha megvan, ez lesz a célpület. Valamelyik emberedet oszd be felderítésre a megadott éjszakára, majd áss mélyre a házikóba, ha jól csinálod, az információs ablakban megjelenő felirat arról tájékoztat, hogy a város főembere a Vörös Maffiával találkozik itt rendszeresen. („*The City Mayor is meeting up…*").

Meet the Mayor: Hősöd akció között új jelenik meg: *Blackmail Mayor,* azaz a polgármester zsarolása, ára minden erőforrásból 25-25. Ez egy újabb *Liaise,* célszemély Stefan Luzhkov, helyszín: Pugachev Central.

Expose the Mayor: Hiába volt sikeres a tárgyalás, a főember makacs, így nincs más hátra, mint eljuttatni a bordélynál készült képeket a helyi újságnak. Ez egy újabb extra akció: *Expose Mayor,* ára 50-50 pont mindenből.

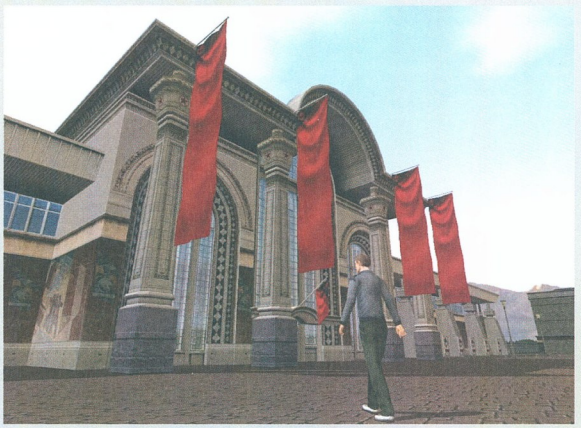
Suppose the New Mayor: A fentiek eredménye, hogy a Vörös Maffia lelövi a kényelmetlenné vált első embert. Nos, célodat végül is elérted: üres a polgármesteri szék… Nem meglepő módon három jelölt pályázik az állásra – ismét vajat kell keresnünk. Teendőd annyi, hogy feltúrod a három jóember szennyesét, kiválasztod a legszimpatikusabbat, és a két másikat leleplezed, így választottad egyedül marad versenyben. A három delikvens:

· **Befolyás - Leonid Karyakin, pap, Udelsova Percint:** Az egyik házban, melynek alján kávéház

is üzemel, bukkantam a pap nyomára. A „szent ember" egy helyi prostituálttal csalja itt felségét és gyermekeit. (Ha az utcák által határolt területeket vesszük alapul, az épület a felső sor balról második blokkjában, a bal alsó sarokban, Amiriova Delikatessen.)

· **Vagyon - Feydor Stepanov, galériatulajdonos, Mir Estate:** A Mir Estate bal alsó sarkában találod a galériát. A mélyre ásás nyomán kiderül, hogy festőtanulók titokban Novisztrána értékes műalkotásait másolják, és Stepanov ezeket árulja jó pénzért.

· **Erő - Grigorii Antonov, rendőrnyomozó, Pugachev Fields:** Áss mélyre a rendőrség székházában (*Pugachev Fields – Police Headquarters*).



Anztonov egy városi tisztviselő lányának meggyilkolásában nyomozott, ám megfelelő pénzösszeg fejében elszabotálta a nyomozást, így soha nem lett meg az elkövető.

Expose two mayoral candidates: Miután megvannak a madarak, új akció válik elérhetővé: Expose Candidate (100-100 Befolyás és Vagyon). Válaszd ki a két áldozatot, és mindkettőt leplezd le. (Az első után kapsz egy figyelmeztetést, hogy még választhatsz a két maradék közül.)

Rally Support: Ha sikeres volt aknamunkád, levelet kapsz az egyetlen állva maradt figurától, aki köszöni a dolgot, és kéri, hogy egy jóval legálisabb úton fejezd ki iránta érzett elkötelezettségedet – azaz szervezz egy nagygyűlést a városháza elé. Nosza!

Smash Smuggling Ring: A sikeres támogatásszerzés után az új jelölt elárulja, hogy tudomása van a Vörös Maffia ügyleteiről: feketepiaci, lopott holmik csempészése, melyek színhelye a város pár raktára és üzlete. Ezek a „vörös" területekben találhatóak. Legalább három ilyen helyet kell megtalálnod – legjobb, ha üresen elkezdesz nézelődni, kell találnod olyan nagy épületeket, melyeknél a kamerához a jól ismert mélyre ásás négyzete jelenik meg, majd ide *éjszaka* elküldened embereidet, és bekukkantani az épületbe. (Nagyon fontos, hogy éjjel csináld ezt, különben nem találsz semmit!) Ha sikeres a szimatolás, az információs ablakban megtalálod a Vörös Maffia nevét (kb. „The Red Mafiya are passing stolen goods…")

Seize Control of Red Mafiya Locations: Ha megvan a három épület, új akciót érhetsz el: *Seize Warehouse*. (Ára: 75/25/75). Válaszd ki a területet, majd a megfelelő épületet, és mehet a dolog. A siker garantált, ha az adott területben 70% vagy nagyobb titkossági szintet érsz el (lásd fent a hiresség elrejtésénél). Kis türelem kell tehát hozzá, javaslom, hogy menj fel 100%-ra, mert egy napvál-

tásnál akár 20%-os csökkenés is beállhat, jobb tartalékolni némi előnyt!

Ezek után sajnálatos esemény történik: egyik embered kilép pártodból, és új frakciót alakít. Nem kell megijedni, ez így van megírva, semmit nem tehetsz ellene. Az esemény alaposan megkavarja a dolgokat, javaslom, hogy mielőtt továbblépnél, szerezz be egy megfelelő embert, legjobb, ha olyant választasz, aki elég jó támogatás-elvonó akciókkal bír.

Regain Control: Vissza kell szerezned korábbi támogatóidat az új párttól. Leggyorsabban ezt a feladatot úgy oldhatod meg, ha két-három területben megtámadod volt embered frakcióját bármilyen támogatás-elvonó lépéssel (nekem legjobban a *Hostile Press* jött be) Ha így teszel, hamarosan új levelet és feladatot kapsz – míg te az új párttal voltál elfoglalva, a Vörös Maffia megpróbálta befolyását visszaszerezni és kiterjeszteni. Itt az idő, hogy végleg eltűnjenek a színről!

Smash the Red Mafiya: A feladat egyszerű, olyan kávéházakat, bárokat, éttermeket és üzleteket kell keresned, amelyben a Vörös Maffia a pénzét mossa tisztára. Az én menetemben ezek az Alexandrosk Industrial Park területén voltak, de a helyszínt elolvashatod a feladatoknál. Itt már nem számít a napszak, úgyhogy bátran küldd oda embereid, és áss mélyre, ahol lehet. Az egyikben kell találkoznod egy emberrel, aki a Maffia könyvelője – erről egy újabb memorandum számol be („Whilst checking out xx, I noticed a man…", az xx helyén az adott hely nevével, ez mindig más). Ha ez megvan, jön az újabb levél, melyben egy pap, megszegve a gyónási titkot arról értesít, hogy egy ember jár hozzá bűnbocsánatért – történetesen az a személy, aki rendszeresen elrejti a könyvelőt.

Meet With the Priest: Újabb *Liaise*, ezúttal a pappal. Ha ez sikeres, kiderül, a könyvelőt hónapnaponta elviszik egy rejtekhelyre, ezek három kerületben vannak, az én játékomban: Soloviev Estate, Potemkin Plaza és Natanson Town.

Find Accountant: Újabb mélyre ásás a három kerületben. A búvóhely mindegyikben egy üzletsor felett található, ezek hosszú és keskeny, emeletes épületek, alul boltokkal, felül lakásokkal. (Üzenetablak: „The accountant is staying in this house…"). Ha megvan, újabb üzenet jön: a fickó szenvedélyes focirajongó, ezért a meccsek napján kiszökik a házból. El lehet vele intézni egy randit a találkozó délutánján.

Collect Dossier: *Fontos: ez a feladat csak akkor sikeres, ha a stadionnak otthont adó Mir Estate kerületnek van némi felderítettsége - ha nincs, rohanj oda, és legalább egy akcióval szimatolj körül, de még jobb, ha felnyomod a szintet 100%-ra!* Ezután jöhet a *Liaise*, célpont Oleg Nemunas, helyszín adott, javaslom, hogy a térképen a stadiontól jobbra található padot (Bench) válaszd (más helyszín nekem nem is jött be).

Pass the Accounts to the Mayor: Újabb *Liaise*, ezúttal az általunk pátyolgatott polgármesterrel, akinek átadjuk a Vörös Maffia könyvelését. Egy pártnak annyi…

Force all NPP recruits to leave the party: Az új párt, melynek vezére régi harcostársunk, nem maradhat talpon - minden emberét el kell üzni. Ehhez először ki kell derítened, hol lakik az illető (pártképernyő, tartsd a figura kérdőjele felett a kurzort, küldd el embered az adott kerületbe, és mélyre ásás), majd elérned, hogy a *Resolve* értéke lenullázódjon – vagy egyszerűen fel kell őt venned a pártodba (klikk az emberen, *Recruit*, válaszd ki a megfelelő akciót, majd a helyet).

Recruit XY: Lépéseinket látva korábbi emberünk belátja, mekkora állat volt, hogy itt hagyta pártunkat, így fű alatt visszasunnyog. Toborozd be (lehet, hogy ez miatt ki kell rúgnod valakit, de ez van).

Free City Ceremony: Ha mindez megvan, igazi hős vagy, nincs más hátra, mint a maffia szétzúzásáért cserébe a polgármestertől nyilvános ceremónián átvenni a város kulcsát. Ez természetesen új akcióval történik: Attend Ceremony (150-150 pont mindenből).

Leave Pugachev: Ugyanaz, mint Jekatyerinben, tehát egy extra akcióval (*Leave Pugachev* - 500 pont mindenből) elhagyod a várost. Ne lepődj meg, hogy öt üres helyet találsz a „kilépő képernyőn"! Jogodban áll eldönteni, hogy hány embert hagysz itt, és hányat viszel magaddal. Ha két figura marad hátra, több erőforráspontot kapsz naponta tőlük, viszont esetleg értékes emberedet hagyod itt. Döntsd el, mi a jobb neked (a fővárosban kemény csatákra kell felkészülnöd, és a pont se lesz túl sok, úgyhogy nem könnyű a választás).

III: BEREZINA

Berezina (Berezsina) az ország fővárosa. Régi bajtársad csatlakozik itt pártodhoz, és már öt embered lehet, vagyis keress egy hatszemélyes, elduggott kéjlakot kis csapatodnak. Az elnök, Karaszov hatalma három pilléren nyugszik: a titkos rendőrség székhelye, a tőzsde és a katedrális. Ha ebből kettő megroggyan, a rezsim összeomolhat. Sajnos mindhárom az elnöki palota közelében van, és ez lezárt terület, semmiféle akciót nem lehet ott indítani (a térkép közepén, a mélyzöld zónák). Természetesen itt is három út áll előttünk a végső győzelem felé:

1. ERŐ – Incite the Masses: Egy országos sztrájk nagy csapás a hatalomra. Első lépésként legalább 50%-os támogatást kell szerezned négy Erős (vörös) kerületben.

2. VAGYON – Investigate Military Black Marketing: A hadsereg a velejéig romlott: feketepiacon értékesítik saját fegyvereiket. Ha sikerül erre fényt deríteni és a világ elé tárni, az bizonyíték lesz arra, hogy Karaszov elvesztette a kontrollt a hadsereg felett. Alaplépés: Chersonesus kerületben egyetlen ellenfelednek sem lehet támogatottsága (az nem feltétel, hogy neked legyen).

3. BEFOLYÁS – National Radio Broadcast: A Nemzeti Rádióadó épületében készítik Karaszov heti beszédeit, és ezt szétsugározzák az összes csatornára, megszakítva minden műsort. Ha sikerül bejutni ide, és saját beszédedet leadni, milliók hallják meg lázító üzenetedet.

A már ismert módon, ha bármelyiket a fentiek közül teljesítetted, kapsz egy memorandumot jobb kezedtől, a jobb alsó sarokban található „Accept"-re klikkelve meg kell erősítened döntésedet.

ERŐ

· ***Takeover the Distillery to Raise Vodka Prices:*** Át kell venned az ellenőrzést a vodkagyár felett, majd megemelni az ital árát, ez bőven elég lesz feszültségkeltésre… Szerezz 80%-os támogatottságot Chekhov Industrial-ban!

· ***Start National Strike:*** Lépésed hatásos volt, könnyű kirobbantani egy néplázadást. Új akciód van: *National Strike* (500 Erő és 250 Vagyon), jelölj ki egy célkerületet, mindegy melyiket, legjobb egy olyat, ahol sok semleges lakos van, így egyben őket is megszerzed.

· ***Meet with Sgt. Vronsky:*** Miután megszűnt a „hátszél", a bázis raktárparancsnoka hajlandó találkozni veled – ha találsz egy minimum 70%-ban diszkrét helyet. Ehhez érj el Chernoseus Estate kerületben 100%-os felderítettséget, ekkor megjelenik két, 85%-osan diszkrét hely, jöhet a *Liaise*, célpont Vronsky őrmester, hely a fent említett.

· ***Investigate the misconduct:*** Vronsky elárulja a következő tranzakció idejét és helyét. Nálam utóbbi Chekhov Industrial területén volt, a jobb szélén, középen található Street Threads HQ. A megadott nap *éjszakáján* küldj oda egy embert, és áss mélyre a raktárban!

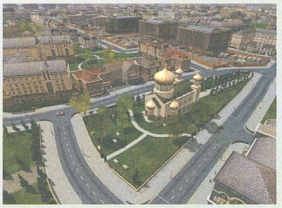
· ***Uncovered Arms Smuggling:*** Megvan a vaj! Tárd a sajtó elé a bizonyítékokat, ehhez új akció jár: *Expose Arms Deals* (100-100 Erő és Befolyás), meg kell adnod egy kerületet is, én a leleplezés helyszínét választottam.

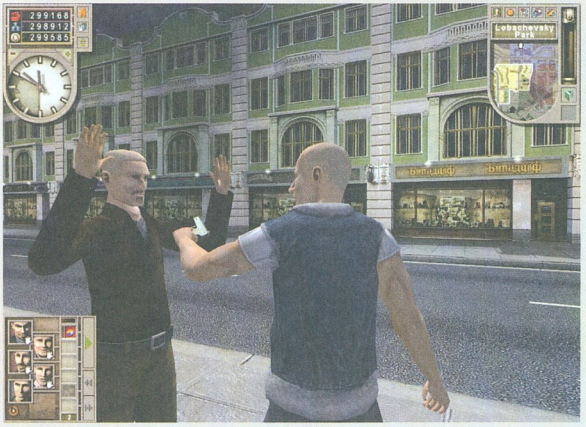
BEFOLYÁS

· ***Involve a Radio Insider:*** Kell keresned egy embert a rádióadó épületében (Thereskova Gardens), ezt mélyre ásással teheted meg – a karakter egy mérnök, Demian Baburin. Ezután jöhet a szokásos *Liaise*, célpont a rádiós, válassz egy csendes helyet (legjobb 100%-osan felderíteni a terepet, így találhatsz egy kellemes padot a kerület északi részén).

· ***Create a Diversion:*** Hogy eltereljük a hatóságok figyelmét, akciókat kell indítani, plusz egy összejövetelt a rádió épülete előtt. A lényeg: a három szomszédos kerületben kell valami zajos megmozdulás. Nekem volt egy Erős emberem, vele nyomattam egy zendülést (*Riot*) Kirovban, mialatt Stepanovában hősöm nagygyűlést tartott. A következő napszakban másik emberemmel egy újabb gyülést indítottam, ezúttal Voshkodban, avatarom pedig ugyanezt tette a Tereshkovában, a rádió épülete előtt. Az tehát a lényeg, hogy minél nagyobb tömeget mozgass meg a négy kerületben, egy nap (*nem* napszak!) alatt.

· ***Instruct Demian to Broadcast:*** Ha teljes a kásza (levél jön: „Demian Baburin should be feeling a little more secure now…"), hősöd új akciót kap:





VAGYON

· ***Meet with Sgt. Vronsky:*** Miután megszűnt a „hátszél", a bázis raktárparancsnoka hajlandó találkozni veled – ha találsz egy minimum 70%-ban diszkrét helyet. Ehhez érj el Chernoseus Estate kerületben 100%-os felderítettséget, ekkor megjelenik két, 85%-osan diszkrét hely, jöhet a *Liaise*, célpont Vronsky őrmester, hely a fent említett.

· ***Investigate the misconduct:*** Vronsky elárulja a következő tranzakció idejét és helyét. Nálam utóbbi Chekhov Industrial területén volt, a jobb szélén, középen található Street Threads HQ. A megadott nap *éjszakáján* küldj oda egy embert, és áss mélyre a raktárban!

· ***Uncovered Arms Smuggling:*** Megvan a vaj! Tárd a sajtó elé a bizonyítékokat, ehhez új akció jár: *Expose Arms Deals* (100-100 Erő és Befolyás), meg kell adnod egy kerületet is, én a leleplezés helyszínét választottam.

BEFOLYÁS

· ***Involve a Radio Insider:*** Kell keresned egy embert a rádióadó épületében (Thereskova Gardens), ezt mélyre ásással teheted meg – a karakter egy mérnök, Demian Baburin. Ezután jöhet a szokásos *Liaise*, célpont a rádiós, válassz egy csendes helyet (legjobb 100%-osan felderíteni a terepet, így találhatsz egy kellemes padot a kerület északi részén).

· ***Create a Diversion:*** Hogy eltereljük a hatóságok figyelmét, akciókat kell indítani, plusz egy összejövetelt a rádió épülete előtt. A lényeg: a három szomszédos kerületben kell valami zajos megmozdulás. Nekem volt egy Erős emberem, vele nyomattam egy zendülést (*Riot*) Kirovban, mialatt Stepanovában hősöm nagygyűlést tartott. A következő napszakban másik emberemmel egy újabb gyülést indítottam, ezúttal Voshkodban, avatarom pedig ugyanezt tette a Tereshkovában, a rádió épülete előtt. Az tehát a lényeg, hogy minél nagyobb tömeget mozgass meg a négy kerületben, egy nap (*nem* napszak!) alatt.

· ***Instruct Demian to Broadcast:*** Ha teljes a kásza (levél jön: „Demian Baburin should be feeling a little more secure now…"), hősöd új akciót kap:

National Radio Broadcast (ára: 50/150/50). Semmi extra, lemegy a műsor, és hamarosan lázító beszéddel lesznek tele a lapok.

A BIRODALOM VISSZAVÁG

Megmozdulásod nem marad viszonzatlan: egyik embereded elhurcolják, letartóztatják, és a másik fölött is ott lebeg Damoklész kardja…

· ***Prevent Another Arrest:*** Hogy kinyomozd a hatóságok szándékát, be kell lopóznod a rendőrség egyik őrsének épületébe. Ez Lobachevsky Park közepén van, a két észak-déli főutat összekötő út északi oldalán, középtájon, *Local Police Station* a neve, és *csak éjjel tudod megszerezni a szükséges információt.*

· ***Protect Our Recruits:*** Miután megtudtad, ki lesz a következő áldozat, 24 órád van rá, hogy elrejtsd őt a hatóságok elől. Ehhez új akciód van: *Hide Recruit* (elég húzós: 200/100/350). Célpont természetesen a veszélyben lévő embered (neve a feljegyzésben szerepel).

· ***Find and Co-opt Secret Police Chief:*** Meg kell találni a titkosrendőrség főnökét. A baj csak az, hogy a központ a Victory Square közepén található, és ide nem tudsz bemenni embereiddel. A megoldás: szerezz közel 100%-is felderítettséget a szomszédos kerületekben (Gagarin, Pasternak, Petropavlovsk). Ha sikeres vagy, megjelenik a főrendőr a térképen.

· ***Secure the Release of a Prisoner:*** Pénz beszél… Meg kell kenni a rendőrfőnököt, 1000 Vagyonpont elég is lesz a célra, szokásos módon extra akció jár hozzá: *Bribe Police Chief,* egy kis beszélgetős játékkal megfűszerezve.

· ***Set Them Free:*** Újabb eseti akció, *Liberate Recruit* a neve, és 100-100 Erő- valamint Befolyáspont az ára. Helyszín Victory Square, a titkosrendőrség székhelye.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Egyértelmű, hogy Karaszov ellen egy pártnak semmi esélye, ezért szövetségest kell keresni. A ménynyvonalas tábornok, Alexashenko által vezérelt magánhadsereg kiesik a képből, marad az Organise Anarchy, és a Konstantino Kartell.

· ***Consolidate Opposing Fraction:*** Két teendőd van: kiválasztani a neked szimpatikus ellenfelet, majd meggyengíteni hatalmát – azaz minden kerületben, ahol jelen vannak, a támogatottsága mértékét 10%-ra, vagy az alá csökkenteni.

Ha a gyengítés sikeresen megtörténik, a végső lépés előtt döntésedet a szokott módon meg kell erősítened, a megjelenő Memorandumban az *Accept* feliratra bökve, ezzel erősíted meg, hogy valóban az adott pártot akarod bekebelezni. *(Ha ezen a ponton bármelyik párt így áll, ez a levél automatikusan megjelenik!)* Innentől kezdve megint elágazik a történet, kövessük a két ágat!

PÁRTÚNIÓ - KONSTANTINO KARTELL

· ***Crush Konstantino:*** Fel kell venned Konstantino egyik emberét pártodba - az új ember információkat hoz korábbi munkáltatójáról.

· ***Seize Business Lodge:*** Ha valamit Konstantino utál, az az, ha lakókerületében nem őt istenítik. Szerezz 100%-os támogatottságot Zarya Greenben.

· ***Make 2000 Wealth:*** Konstantino hajlandó fontos információkat átadni - pénzért. Akcióid között megjelenik a *Buy Off*, ára 2000 Vagyon, ám mielőtt elindítanád, érdemes plusz 1000-1500 pontot összeszedni. Az akció ugyanis egy *Liaise* (helyszín: Zarya Green), és előtte az ismerős tolókán feljebb állíthatod a kenőpénz nagyságát, ezzel könnyíthetsz a beszélgetős játékon.

· ***Isolate The Stock Exchange:*** A Tőzsde megszerzése alapvető. Két pillérét kell ellenőrzésed alá vonni: a Városházát (*City Hall – Berezina Central Square*) és a Központi Bankot (*Central Bank – Kamarov Town*) – ehhez meg kell szerezned a megfelelő támogatottságot a két említett kerületben.

· ***Arrange a meeting with Sergei Shkvartsev:*** Győzd meg a pénzügyminisztert, hagyja el az országot. *Liasise*, helyszín Karasov Square (hogy megtaláld, 100% felderítettség a szomszédos kerületekben!).

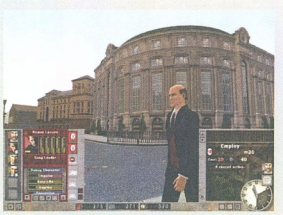
· ***Neutralize Ivanov:*** Karasov gyorsabb volt nálad, saját emberét ültette a megürült posztra. Semlegesítsd az új szereplőt. Nekem egyedül az jött be, hogy besoroztam pártomba a jóembert…

PÁRTÚNIÓ - ORGANISE ANARCHY

· ***Seize Communication Center:*** Döntésünk nyomán bejelentkezik a pártvezér, Dimitri Barkan. Hajlana a megegyezésre, csak egy kis lökés kell neki. Noszа! Valamelyik Erőkerületben van egy raktár, ahol pártja kommunikációs központja található. Nincs más dolgod, mint *éjszakai* portyára küldeni embereid a vörös zónákba, beszimatolva a lehetséges épületekbe. Én a Chekhov Industrial bal szélén találtam meg a célobjektumot (Glazenov Packing Plant).

· ***Force Barkan's Recruits to Leave:*** Különösebb magyarázat gondolom, ehhez már nem kell: el kell érned, hogy Barkan emberei távozzanak a pártból. (Én egyiküket besoroztam magamhoz, épp kapóra jött.) Ha sikerül, máris jön a levél szegény magányos vezértől, az egyesülési szándékról.

· ***Create Martyr:*** Barkan elég kiszámítható arc: míg Karaszov hatalmon van, segít nekünk, amint azonban a harc véget ér, újra saját pártot alapítva megpróbálja majd magához ragadni a kormányru-



dat. Legyen inkább vezéráldozat: mivel hajlamos a hősködésre, faragjunk belőle mártírt! Első lépés a szokásos *Liaise*, készülj rá, elég kemény (szó)csata lesz!
Ha sikeres volt a randi, jön a második felvonás. Hősöd akciói között máris ott az új lehetőség: *Force Martyrdom* (500-500 Erő és Befolyás). A mozi csak erős idegzetűeknek: az idióta Barkan a tankok elé veti magát… Minden baba, a szörnyű gaztett nyomán forrong a nép.
· ***Seize the Cathedral:*** Meg kell szerezned az egyik főpillért – a katedrálist. Ehhez minden Befolyásos (kék) kerületben, ahol jelen van Karaszov pártja (fekete szín), támogatottságát 20%-ra, vagy az alá kell csökkentened, és így tartanod.
· ***Cut off the Cathedral's Backers:*** A katedrálisnak két hátországa van: az ismerős Nemzeti Rádióadó, mely igéit hirdeti, és a Nagykövetség, ahol a nemzetközi segélyakciókat koordinálják. Meg kell szerezned ezt a két épületet – hatalomgócok, előbbi ugye Tereshkova Gardens-ben áll, a második Chomsky Gardens-ben (Foreign Embassy). Támadj erősen, célozd meg a két kerületben a 90-100%-os támogatottságot!
· ***Extend Our Influence:*** Meg kell erősíteni a saját hátországunkat is: minden Befolyásos (kék) kerületben legalább 70%-os támogatottságot kell begyűjteni.
· ***Investigate the Bank of Novistrana:*** A katedrális feje, az érsek nehéz falat, ám mindenkinek van gyenge pontja: őt például nagyon nyomja a Nemzeti Bank. Vajh miért? Irány Kamarov Town, áss mélyre a *Central Bank* rejtelmeibe! Nocsak: a szent embernek zsíros bankszámlája van. Hmm…
· ***Expose the Archbishop:*** Tárd a világ elé az érsek sikkasztását! Új akció: *Reveal Embezzlement* (nem olcsó: 100/400/200). A lépés sikeres: az érsek lemond – ám Karaszov saját emberét ülteti a helyébe.
· ***Neutralize Yelizar Kassavitz:*** Mint a másik út esetén, itt is csak úgy jártam sikerrel, hogy felvettem a pap bácsit pártomba.

ÚTON A GYŐZELEM FELÉ…
Itt van egy kis zavar, ugyanis egyszerre több lehetőséget is kapsz a befejezéshez, és a játék a feladatok között ezt elfelejti megemlíteni. Megpróbáltam szétválogatni ezeket, egészen a három különböző végjátékig. Elsőnek két út áll előtted:
· ***Stir Internal Condemnation:*** Egyik lehetséges megoldás, hogy a világ elé teregetjük az ország szennyesét, és az ENSZ segítségét kérjük. Ehhez jótékonysági gálát kell rendezned, ahol ószsze lehet hozni a megfelelő embereket. Extra akció: *Charity Gala* (75-75 Befolyás és Vagyon), helyszín: Berezina Central Square, City Hall.
· ***Starve Military Supply Line:*** Másik út a nyers erő alkalmazása. Ehhez először teljes támogatottságot kell elérned Chersonesus Estate-ben, ezzel megszerezve a kontrollt a katonai bázis (Armoury) felett.

Ha valamelyiket teljesíted, jön a szokásos megerősítésre váró memorandum – az elsőnél ***„Involve Foreign Powers In Our National Affairs?"***, a másodiknál ***„Put Our Lot In With The Military?"*** fejléccel. Dönts!

AZ ENSZ BARÁTJAKÉNT
· ***Delicate Matters:*** Az egyház feje hajlik mellénk állni, és átadni a birtokában lévő dokumentumokat. Újabb *Liaise*, célszemély Alexander Kidrolivansky, helyszín Pasternak EP.
· ***Capture Envoy's Attention:*** Fel kell hívnunk a nagykövet figyelmét ránk. Első lépésként áss mélyre Chomsky Gardensben, a nagykövetség (*Foreign Embassy*) épületében! Megkapod a diplomata következő napokra tervezett útvonalát – ezt megtalálod a feljegyzések között (információs képernyő, Memos, Dr. Richmond's Itinerary). Új akciót kapsz: *Protest March* (200-200 Erő- és Vagyon). Ez egy tiltakozó megmozdulás, a jegyzetben megadott kerületekbe és időpontra kell beállítanod ezt, első körben ötöt, ha nem jön össze a dolog, újabb látogatással a nagykövetségen megkapod a további útvonalleírást is. (Ne légy türelmetlen, kell egy-két „üres" napszakváltás, míg megkapod a következő feladatot!)
· ***An Invitation:*** Találkozó a nagykövettel, tehát *Liaise*, célszemély Dr. Steven Richmond, helyszín: Chomsky Gardens.
· ***Initiate UN Intervention:*** A kapott dokumentumok sokkolták Richmondot. Megteszi a szükséges lépéseket, ám az ENSZ rendfenntartók fellépését személyesen kell bejelentenünk. Új akció: *UN Intervention* (150 Erő- és 750 Befolyáspont), helyszín: Victory Square, az elnöki palota.

A HADSEREG TÁMOGATÁSÁVAL
· ***Subvert The Military:*** Alexashenko tábornok kész mellénk állni, ha sikerül meggyőznünk őt – tehát *Liaise*, célpont a főtiszt, hely Chersonesus Estate. A sikeres beszélgetés eredménye: az elnöki kerületek körüli blokádot visszavonják, és mindaddig így tartják, míg fizetsz – háromnaponta 200 pontot. Ez nem külön akció, automatikusan kerül levonásra.
· ***Seize The Secret Police Headquarters:*** Sajnos Karaszov hatalma még mindig elég erős. Legjobb lépés a titkosrendőrség fejét eltávolítani, és saját emberedet állítani a helyére. Elsőnek a rendfenntartók két bázisát kell meggyengíteni, az első a már ismert katonai bázis (Chersonesus Estate), a másik a vodkagyár (Chekhov Industrial Estate). Vedd át mindkettő felett a kontrollt (a kerületek megszerzésével)!
· ***Cut off Information Channels:*** Ha elvágod a rendőrséget információraitól, végképp meggyengíted őket. Szerezz minimum 70%-os támogatottságot az összes Erő (vörös) kerületben, és gondoskodj róla, hogy ezekben az elnök pártjának („feketék") támogatottsága 20% alá csökkenjen.
· ***Find Information on the Major General:*** Egy újsághír kapóra jön: felbukkan Anatoly Zholtok, a jelenlegi titkosrendőr-főnök egykori bizalmasa. Keresd meg a fickót! Zasulich Estate-ben él, sima, 100%-os felderítéssel megtalálhatod. Ezután jöhet a *Liaise*, személy és helyszín értelemszerű.
· ***Force Major-General Kvashin to Retire:*** Nem meglepő a megszerzett információ: a tábornok gyengéje a pénz. Először találd meg őt – ehhez 100%-osan fel kell derítened Victory Square-t, amit a környező kerületek (Gagarin, Pasternak, Petropavlosk) átfésülésével tehetsz meg. Ha megvan, jöhet az új akció: *Bribe General*, ára 2000 Vagyonpont.
· ***Neutralize Illarion Gushev:*** Ez már rutinból megy – őt is besoroztam pártomba, pont volt egy hely…

VÉGJÁTÉKOK - ERŐ
· ***Impose Martial Law:*** Statáriumot kell hirdetned, ehhez kapsz egy új akciót: *Martial Law* (800/300/300), ki kell jelölnöd egy kerületet (legjobb azt, ahol sok az elnök támogatója, én Berezina Centralt választottam).
· ***Besiege the Palace***: A külvilágtól elvágott elnök palotájában reszket, maroknyi elitgárdistája védelmében. Nem lehet akadály legyürése, és a statárium értelmében azonnali elítélése és kivégzése. Új akció: *Military Coup*, 3000 Erőpontért, helyszín Victory Square, az elnöki palota.

VAGYON
· ***Break the Country:*** A sikerhez vezető út néha igen fájdalmas. Most, hogy Karaszov elvesztette hátországát, az egyetlen út, hogy egy megfelelő tőzsdei akcióval összeomlaszd az ország gazdaságát – hogy a romokból újjáépíthessd azt. Extra akció: *Economic Crash*, ára 1500 Vagyonpont, színhelye Karasov Square, a tőzsde (*Stock Exchange*).
· ***Final Humilitaion:*** A lépés sikerült, Karaszov percei meg vannak számlálva. Nincs más hátra, mint személyesen rábírnod őt a lemondásra – természetesen ehhez is kapsz akciót, mégpedig az utolsót a játékban: Force Resignation, 3000 Vagyonpontért.

BEFOLYÁS
· ***Public Declaration:*** Vezetői rátermettségedet olyan beszéddel kell bizonyítanod, mely bekerül a történelemkönyvekbe. Ehhez új akció jár: *Legendary Speech* (400 Erő, 1000 Befolyás).
· ***Storm The Palace:*** A fantasztikus beszéd feltüzelte a népet. Vezesd a forradalmat a palota ellen! Utolsó akciód: *People's Revolution*, 3000 Befolyáspontért.

Bármelyik utat is választottad, Karaszovot, mint minden zsarnokot utoléri végzete. Így bűnhődik minden diktátor! Noviszträna szabad – és a lábaid előtt hever…

Fathrael

MEGRENDELŐLAP

	☐ 1999/02 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/03 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/04 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/05 **200 Ft/db** (2 CD + poszter))	☐ 1999/06 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2000/01 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **700 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/04 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/05 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/06 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)
☐ 2003/01 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/02 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/03 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/04 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/05 **1100 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: **CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214**

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

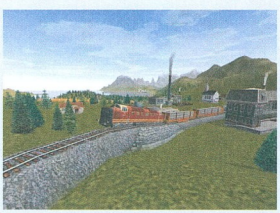
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

RAILROAD TYCOON 3

Sid Meyer sokkolóan jól sikerült biznisz-szimulátora a vasparipák birodalmáról konkurencia nélkül száguld immár 1990 óta, az egyetlen őrségváltásra a jelenlegi fabrikátor (PopTop) jóvoltából 5 évvel ezelőtt került sor, a harmadvirágzás küszöbén, pedig modern grafikával, egyszerűbb, letisztult kezelőfelülettel helyezik vissza a világot behálózó szövevényes vasutak csápjait a kezünkbe.

A Railroad széria a gyengébbek kedvéért anno az 1830-as évekkel beinduló nagyléptékű vasútépítést karolta fel, elsőként köthettük össze



sínekkel a kontinensek nagyvárosait. Az idő előrehaladtával aztán egymást váltogatták kezünk alatt a mozdonyok legújabb modelljei, küzdöttünk az üzleti sikerért, és a hírnevért, hogy egy-egy vonalon miénk legyen a leggyorsabb expressz. Az utasokon és a postán kívül az országban fellelhető ipari és mezőgazdasági javak szállításával lehetett a terjeszkedéshez szükséges profitot megtermelni, sőt a második részben már betörtünk a részvénypiacra is,

kibocsátások, felvásárlás tette érdekesebbé (és aljasabbá) a vállalkozást... Az új részben a numerikus karakter a Tycoon végén akár jelölhetné a dimenziók számát is, hisz full 3D-s alapokra helyezték a látványt, mint mondják Észak-Amerika szatellites látképéről rázoomolhatunk még a Detroitból induló személy-szállító szerelvény legapróbb részleteire is. Sőt az utasokra is kihatással lesz a látvány ;-) (a szebb, modernebb mozdonyok jobban vonzzák majd az utazóközönséget). Az időjárás implementálása éppúgy része lesz az élvezetnek, mint a nappalok és éjszakák váltakozása, utóbbinál leginkább a mozdonyok bekapcsolt világítása fog sokat dobni a hangulaton. A napfényben fürdő gabonafarmok látványát vagy a völgyet átívelő viadukton száguldó vonat képét érzésem szerint nehéz lesz überelnie a konkurenciának, de még az oly mellékesnek tűnő körülmények, mint például a vízfelületek kidolgozása is sokat sejtet (a Storm engine-től láttam eddig csak ilyen hullámokat, és naplementét).

A pénzcsinálást a modern kor emberéhez

igazították - semmi gondolkodás, egyszerű kattintgatás -, tehát elég lesz, ha A és B állomás közé sínt húzol, választasz egy mozdonyt, és az máris termeli a zsetont - gyakorlati haszna a módszernek annyi, hogy ki lehet majd kapcsolni... Épp a lelkét ölnénk meg az RT-nek, vagy egyszerű sínfektető szimulációba torkolna az egész, ha nem használnánk ki az eddigi, aprólékos beállítási lehetőségeket, hisz nincs is annál szebb, mint szerelvényeket összeállítani, kisakkozni mit, honnan, hová és mennyit (jah, akkor miért nem mentem vasutasnak? ;-)). Ami mindenkit örömre dérithet az a köztes megoldás, ahol a két véglet találkozik egy általunk meghatározott irányelvek szerint működő vasúttársaságban. A sorozat történetébe először, elégséges számú "undo" (visszavonás) művelet áll majd a rendelkezésünkre, ha a hegyvidéken netán rossz nyomvonalat fektetnénk, és a mozdony mellett legelészö bocik beelőznének a 60%-os lejtőkön. A városokban az unalmas szabvány épületek mellé felhúzhatunk végre egyedi létesítményeket, tágítva a keletkező javak repertoárját, tipikus példaként emlegetik a gabonát, (amelyet ugye az isten barmai felzabálnak, ahelyett, hogy sör formájában vennék magukhoz ;-)), tehát ha felesleg képződik, akkor egyszerűen építünk egy sörfőzdét a nép örömére és saját gazdagodásunkra...

Összegezve 40 új mozdony, 25 helyszín, 150 épület és 35 ide-oda hurcolászható nyersanyag, készítmék bővíti az újraéleszténsz előkészített Railroad-ot. Fogyasztásra várhatóan az utolsó negyedévben tálalják.

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **899 Ft/db** (1 CD)	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ C&C GENERALS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ QUAKE 3 WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) JÖN!!!!!	☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

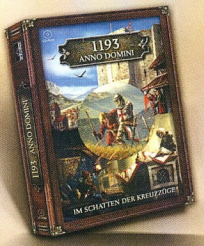
WWW.CDGAMES.HU

1193
ANNO DOMINI

Közékori Kereskedelem

- pergő ritmusú stratégiai játék
- hangulatos korhű grafika és zene
- RPG stílusú karakter kezelés
- 98 kereskedelmi város, 36 eladható termék
- realisztikus környezeti hatások és ellenfelek
- multiplayer játéklehetőség

Kereskedelem, politika, harc - minden egy játékban - ez a 1193 AD!



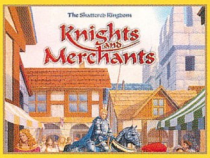
pc. games

ízelítő a lap tartalmából:

- Star Wars univerzum:
  a két legújabb Star Wars játék bemutatása
- A SZUPERPC - mi kell manapság egy erőműhöz
- ECTS - beszámoló európa legnagyobb játékkiállításáról
- 32 oldalas ingyenes végigjátszás melléklet!

Keresd az újságárusoknál, ára 998 Ft!

TELJES STRATÉGIAI JÁTÉK



10 DEMO-K

XIII, **FREEDOM FIGHTERS**
ATOMIC CANNON, GOJOE POGO
ALIEN SHOOTER, BRICKMAN
CLASH, MILITARY SOKOBAN
THE MAGIC LAND
WILDSNAKES PINBALL

14 TELJES JÁTÉKOK

ANIMATED BOUNCE, BLICO BLOCO
BOOTY, CATCH AND THROW
COSGROVE'S UMBRELLA, PAKOON
HLA ADVENTURE, PROMZONE
OCHAKUMI PLUS, XOPS
PACMAN DELUXE, SUMMERGAME
PETER MORPHOSE
SPACE QUEST - REPLICATED

15 FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK

A4DESK, AVICODEC
BURN CD NOW, CROSSFONT
DISK CHECKER, **DRAWING HAND**
EASY VIDEO CONVERTER
FILEREVIVAL, FTP COMMANDER PRO
GETRIGHT, GRAB-A-SITE
MAGIC ISO MAKER, PDF CONVERTER
TRANSMAC, VIDEO EDIT MAGIC

6 EXTRA PROGRAMOK

BLOCK, D3D CHESS, PAWN
EVERESET DICTIONARY
QUEST CREATOR, TAMAGHASISH

14 SHAREWARE JÁTÉKOK

ARKANOID 4000, BLADES OF EXCILE
CYBER MICE PARTY PACK
DUNGEON SCROLL, MATRIX 3D
MONKEYS ODYSSEY, PEGSWEEPER
POCKETWAR, ROCKNOR'S BAD DAY
RETRO GAME COLLECTION
RUNAWAY RAILROAD,
STARSHIP UNLIMITED
SUPERSTAR CHEFS, SUPER GROOVY

12 RETRO JÁTÉKOK

BOMBERMAN RETRO, 360, AMJU
BOUNCING BILL 2, CARCIO!
G.A.R.J.I.L., GREEN BERET
MAGIC RACER, THE LOST EGG
MAGICAL FEELING
METROID REDEMPTION
NAPALM BOMBER 3D

6 TUNING

BOOST XP, CLEAN DISK 2003
DISK MEDIC, PCMEDIK
THE PC DOCTOR, TURBO MEMORY

14 KIEGÉSZÍTŐK, MOD-OK

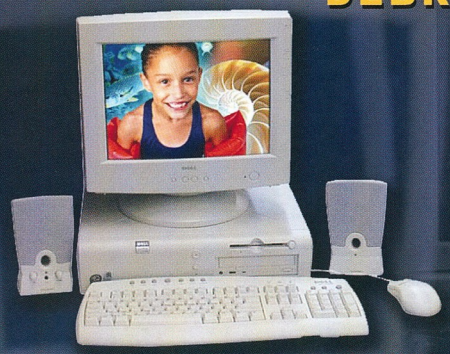
CELTIC KINGS, JEDI KNIGHT 2
OPERATION FALSHPOINT
QUAKE, RAVEN SHIELD
UNREAL TOURNAMENT
UNREAL TOURNAMENT 2003
WARCRAFT III

+ 19 MAGYARÍTÁS + 4 PROGRAMOZÓI KIEGÉSZÍTÉS + 3 EXTRA JÁTÉKVIDEO + 56 CHEAT ÉS TRAINER

XI. HAJDÚ-COMP

Informatikai Szakkiállítás és Vásár

DEBRECEN 2003. nov. 5-8.



További információ kapható a rendezőknél:

Kölcsey Ferenc Megyei Közművelődési Intézet
Debrecen, Kálvin tér 2/a
Tel.: 06-52-413-977
Fax.: 06-52-416-040

e-mail: kolcsey.muvint@matavnet.hu

Mindenkit szeretettel várunk!

Nyitvatartás: nov. 5-6-7-én 10.00-18.00
8-án 10.00-14.00

Helyszín: Debrecen, Hotel Aranybika